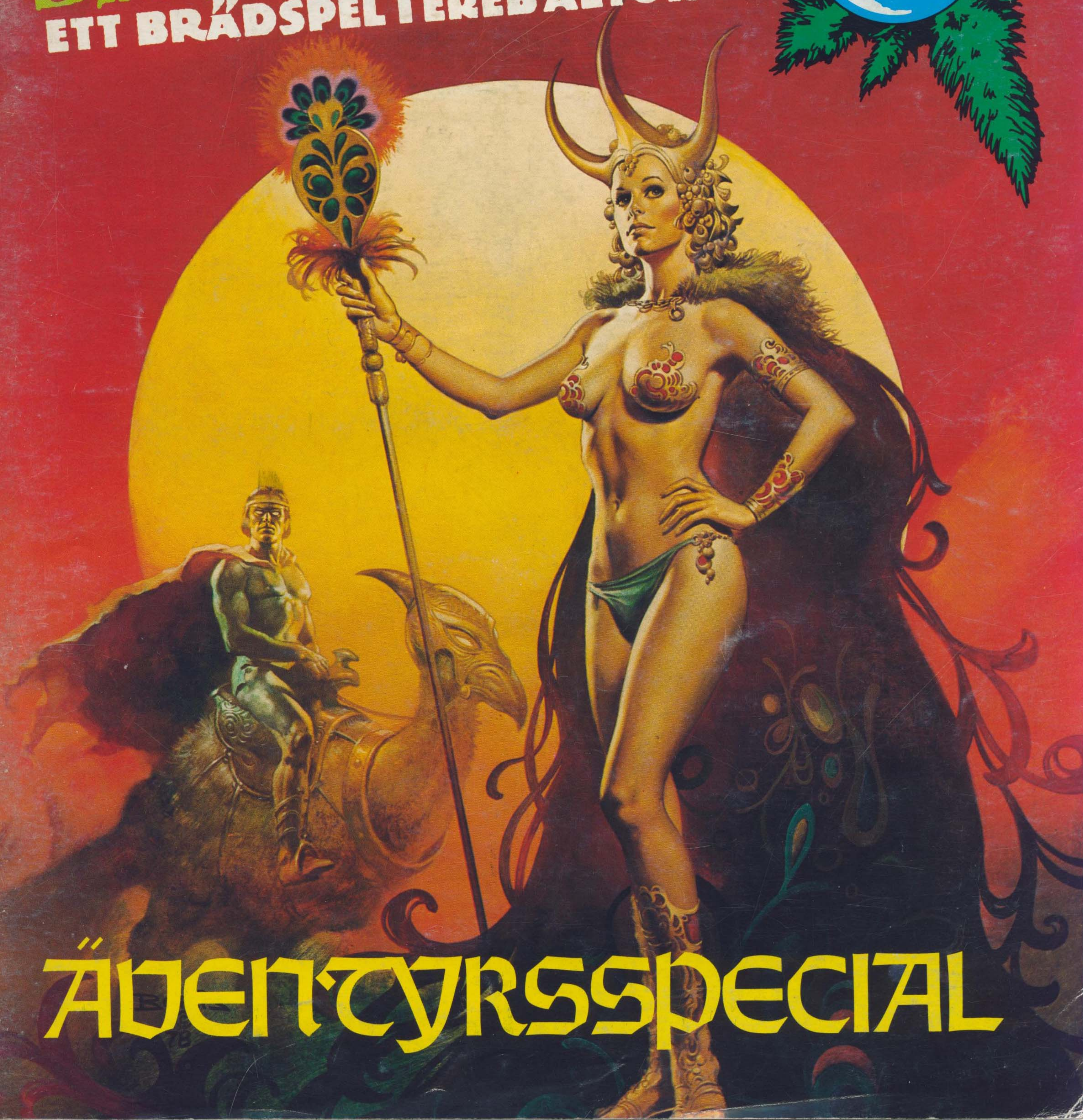


Ä V E N T Y R S S P E L S

SINKADUS

NUMMER 16 DECEMBER 1988 PRIS 30 KR

SLAGET OM
BLODGLÄNTAN
ETT BRÄDSPEL I EREBALTOR



ÄVENTYRSSPECIAL

EN REGEL & ÄVENTYRSMODUL I

FIREBATOR

Drakar och Demoner[®]

QVANTHOE



Ansvarig utgivare

Fredrik Malmberg

Redaktion

Chefredaktör: Olle Sahlin

Redaktörer: Anders Blixt, Henrik Strandberg, Sverker Haraldsson

Ateljé

Art director: Stefan Thulin

Original: Nils Gulliksson, Anne Charlotte Ytter, Marie Goldschmidt

Illustrationer: Håkan Ackegård, Tony Darwich, Anders Gonzales

Färgkarta: Ann-Sophie Qvarnström

Omslag: Boris Vallejo

Administration

Prenumerationer: Olle Sahlin

Ekonomi: Stefan Sjödin, Monika Thor, Maria Klemetz

Försäljning: Stefan Lampinen, Catarina Boijort, David Wallén

Distribution: Malin Gustafsson, Jan Sandorf, Urban Lindgren

Marknad: Klas Berndal

Sinkadus publiceras 6 gånger om året av TAMB Äventyrsspel HB. Allt material är copyright © TAMB Äventyrsspel HB 1988. Allt eftertryck utan skriftlig tillåtelse är förbjudet. Adress:

Sinkadus

Äventyrsspel

Åsögatan 115

116 24 Stockholm

Artiklar och andra bidrag till Sinkadus ska vara maskinskrivna eller prydligt handskrivna på A4 ark. Skriv endast på papperets ena sida. Låt marginalerna vara breda (ca 3 cm). Skriv namn och adress på varje bidrag. Om manuskripten önskas i retur måste ett frankerat och adresserat svarskuvert bifogas.

Alla bidrag blir Äventyrsspels egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

För insänt, ej beställt, material ansvaras icke.

Prenumerationer

Prenumerationspris för 6 nummer: Sverige 145:-; övriga Norden 165:-; utom Norden 185:-. Betala till postgiro 1 64 26—9 Äventyrsspel. Glöm inte att skriva namn och adress på inbetalningskortet. Inbetalningar som är Äventyrsspel tillhanda efter 31 januari 1989 medför att prenumerationen startar med Sinkadus nr 18.

HEMMAFRONTEN

Vad händer hos Äventyrsspel

4

TRIVIA-TÄVLING

Vem åt upp Krugal Svylses korvmacka?

5



ARKIVET

Mer om magiker och spådomar

6

LETTISKT INTERMEZZO

En äventyr till Mutant 2

13

KLUBBSPALTEN

20

BUTIKSGUIDEN

21

BREVSPALTEN

22



SLAGET OM BLODSGLÄNTAN

Konfliktspel i Ereb Altor

24

ÄVENTYRSSPECIAL

Inte allt, men mycket, om äventyr

26



HUR GICK DET SEDAN?

Ärans väg, del 4 — ett förslag till avslutning

39

ROLE MASTER

Sinkadus tar en titt på SRR:s storebror

46

Ledare

Som ni kan läsa på Hemmafronten i det här numret, så har vi lagt ner vår bokklubb. Det betyder inte att vi har planer på att lägga ner bokutgivningen — tvärtom! Vi kan istället satsa resurserna på att få ut fler böcker och under 1989 kommer vi att ge ut 11 stycken (en gång i månaden från och med februari).

Vi har precis fått Willow, bok nummer åtta i serien, från tryckeriet. Den kommer att finnas till försäljning ungefär samtidigt med det här numret av Sinkadus.

Hur får man då tag på böckerna om man inte kan prenumerera? Du kan vända dig till Pressbyrån och andra

ställen där man säljer dagstidningar och pocketböcker, och en eller ett par månader senare kan du även hitta dem i butikerna eller hos välsorterade bokhandlare.

Om just din favoritkolportör av bättre litteratur ännu inte saluför Drakar och Demoner-serien, kan DU faktiskt göra en insats — be dem ta in böckerna åt dig, för oftast är det så att handlarna inte känner till att vissa böcker finns, och även om de gör det, är det långt ifrån säkert att de bryr sig, om inte någon frågar efter dem.

FREDRIK



Hemmafronten

Omöjlig ordlek

"Ordlek omöjlig att översätta" — Med de orden händer det sig emellanåt att desperata översättare försöker klara sig undan kniviga ordkrumbukter. Vid översättningen av *En studie i brott* (Sherlock Holmes, del 2) stötte vår plågade översättare på följande i Tidningsarkivet. JAG tänker inte försöka göra det Gabriel inte klarade av, men jag kan bara inte undanhålla det för alla er Sherlock-fans:

Under PERSONLIGT: "Irregular position for a baker. Street Bakery. Specialities include Wit's End Cake, Adler torte, and things even More Arty."

— Olle Sahlin

Inför 1989

Snart är det 1989, och tidningarna är som vanligt fulla av förutsägelser inför det nya året. Kanske kan de ha någon nytta av artikeln om Spådomar i det här numret, vem vet?

Vi vet i alla fall något om hur vi hoppas att framtiden skall gestalta sig. Åtminstone i Sinkadus. Något tänker jag lätta på förlåten så att ni kan få veta vad som är på väg.

Artiklar i Sinkadus

För första gången hittills har vi lyckats få ut sex nr av Sinkadus under ett och samma år! Gosh, wow! Boy, oh-boy! Totalt berusade som vi är av denna oerhörda framgång lovar vi att vi skall upprepa detta under 1989.

• **Äventyrsplatser:** Vi planerar en ny artikelserie som kommer att börja i nr 17 och kommer att behandla särskilda platser eller byggnader. En ritning eller karta över byggnaden/platsen, ett par bilder och en beskrivning kommer att ingå i varje avsnitt. Artiklarna kommer att skrivas så att varje SL skall kunna använda platsen var som helst (nästan) i sin egen värld, även om vi även kommer att ge förslag till var man kan hitta dem i Erebus Altor, Pyri-Samfundet eller i någon annan av våra egna märkliga världar.

• **Äventyr:** Givetvis kommer det att finnas minst ett äventyr i varje Sinkadus, men i nr 18 kommer vi att pröva en ny variant — ett "färdigt" äventyr till något av våra spel, samt en eller två utförliga äventyrsintriger till andra. Här kommer den ofta nämnda intrigtävlingen in — i nr 18 kommer en detaljerad instruktion över hur vi vill att en äventyrsintrig skall se ut. Vi har inte bestämt något om någon tävling på ämnet, men vi tror att den instruktionen (och även artiklarna i det här

numret) ändå skall kunna ge önskat resultat vad gäller er som själva skulle vilja pröva på att skriva sådana.

• **Tävlingar:** Många ropar efter tävlingar, och vi har bestämt oss för att ha någon form av tävling i varje nr. Vi skall försöka varva olika typer så att det blir både författartävlingar (Hindenburg, Monsterboken, Mutantboken, SLP) och mera traditionella (Triviatävlingen i det här numret, utlottningar). Dessutom kommer vi att fortsätta lätta ut en boxmodul bland alla enkätsvar till varje nummer.

• **Rollspel på engelska:** Serien om engelska och amerikanska rollspel fortsätter. I nr 17 går vi vidare med "det där spelet man inte kan uttala!" — *Call of Cthulhu*. Så småningom skall vi ha tagit oss igenom det mesta.

• **Ötökad nyhetsrapportering:** Vi har också planer på att berätta mer om notabla nya produkter till de utländska rollspelen allt eftersom de dyker upp.

• **Bilagor:** När du har spelat *Slaget om Blodsglantan*, som följer med det här numret, kan du väl berätta om vad du tyckte om det? Vi har planer på att peta in lite olika annorlunda saker i vart tredje nummer, juni- och decemhernumren med andra ord. Vi har en del idéer, men vi tar tacksamt emot dina. Skall vi, till exempel, stoppa med några ark med golvplaner, göra klippark till byggnader som passar till dina tennfigurer, göra fler konfliktspel, eller...? Fritt fram för förslag!

Nytt format

De av er som har skaffat, eller åtminstone har sett, Trakorien, har noterat att vi har ett nytt format — vanligt häfte, fast betydligt tjockare. Det format som som vi alltid har använt på regelböckerna (och som kallas för G5) är numera standard över lag också för äventyren. Genom att även göra tjockare häften än vad vi har gjort tidigare, kan vi hörsamma en av de vanligast förekommande maningarna från er spelare, nämligen en önskan om billigare prylar. I fortsättningen blir det bara box för regelkläggor som även innehåller tärningar, rollformulär och annat jox, samt de moduler som är för feta även för det här lite tjockare formatet. *Siratsias vita formelbok* kommer i box, till exempel.

Kommande produkter

Nytt under 1989 förutom de saker som tas upp i den här Hemmafronten är bland annat:

CAMPAIGN PACK

Stjärnornas Krig-modul nummer två blir *Campaign Pack*. Stora stötestenen här är att hitta på ett bra namn på svenska...

Planerad nedkomst under våren.

STRIKEFORCE SHANTIPOLE

Strikeforce Shantipole kommer även den under 1989. Det äventyret dyker upp till hösten.

NY ROMAN VARJE MÅNAD

Från och med februari ökar vi utgivningstakten på romanerna till en per månad. Titlar som är bestämda för 1989 är *Det svarta citadellet* av Barbara Hambly, *Ursulas gåva* av Roger L. DiSilvestro, *Tjuvstaden 2*, *Elric 2*, *Conan Piraten* och *Kampen om Coramonde*. I den sistnämnda "hämtar" en magiker i Coramonde en amerikansk pansarbandvagn från Vietnam för att bekämpa en drake.

ÄVENTYR TILL IVANHOE

Henrik håller just nu på att skriva ett äventyr till *Ivanhoe* för publicering under våren.

TALISMAN-EXPANSION

Sannolikt gör vi även en *Talisman*-expansion till hösten. Det blir troligen så att vi slår ihop de två första, av hittills fyra utkomna, seten till ett enda.

NYA BRÄDSPEL

Vilda idéer kläcktes under ett produktionsmöte i mitten av november. Det är just nu för tidigt att uttala sig om resultaten, men helt klart är att entusiasmen är hög. För tillfället håller Henrik på att sprätta små plastfigurer över en ordentligt uppförstorad Erebus Altor-karta...

Utgivet sedan förra numret

Drakar och Demoner Ivanhoe, *Mutant 2-äventyret Katastrofens väktare*, *Erebus Altor-modulen Trakorien*, *Krigaren* (Tigerns väg 5), och *Torgars fängelsehål* (Ensamman Vargen 10).

Bokklubben slut

Äventyrsspel startade en gång sin bokklubb för att kunna nå så många läsare som möjligt. Men sedan dess har vi slutit ett avtal med Presam om distribution via Pressbyrå. Våra böcker kan därför numera köpas var som helst i Sverige.

En bokklubb kräver mycket resurser, administration, distribution, osv. Dessa resurser kan istället satsas på att få fram nya bra böcker. Därför har vi beslutat att från och med 1 november 1988 lägga ner vår bokklubb och inte ta emot några nya abonnemang (gamla abonnemang gäller däremot tills de uppfyllts).

De som har beställt eller förnyat abonnemang efter den 1 november har fått sina pengar i retur.

Pågående projekt

Ereb Altor-box

Till vår spelkongress 1989 kommer vi ut med Erebus Altor-boxen, en välfylld låda som enbart handlar om Erebus Altor. Den kommer att bestå av flera häften och en stor färgkarta, och ska huvudsakligen skrivas av frilansare.

En av böckerna, *Ereb — Rollspelsvärlden*, ska innehålla fakta om intressanta platser, varelser, magiska föremål och spännande SLP, och till detta häfte vill vi ha dina bidrag!

Har du en ovanligt häftig borg, en skrämmande och intressant varelse, en fantastisk artefakt, eller en färgrik och originell spelledarperson liggande i din byrålåda, så skicka ditt bidrag till oss. Alla som får med något ersätts med ett ex av Erebus Altor-boxen.

Bidragen bör inte vara längre än tre maskinskrivna A4-sidor. Skriv prydligt, helst på maskin, och att bifoga ett frankerat svarskuvert om du vill ha tillbaka materialet. Vår adress finner du på sidan 3, och märk kuvertet 'Erebus Altor-box'. Vi måste ha ditt bidrag senast den 15 februari 1989 för att det skall komma i fråga för publikation.

BLAND TOMTAR OCH TROLL

Ett garanterat dödsläcker äventyr med supercoola monster, ultrahäftiga fällor, hyperspännande handling och mycket annat.

Spelarna tar på sig rollen av tomtar (se Sinkadus nr 6) och ska försvara sin fredliga by mot angrepp från slemma troll, vilka vill stjäla den julgröt som tomtarnas hustrur har kokat samman inför det stora julkalaset.

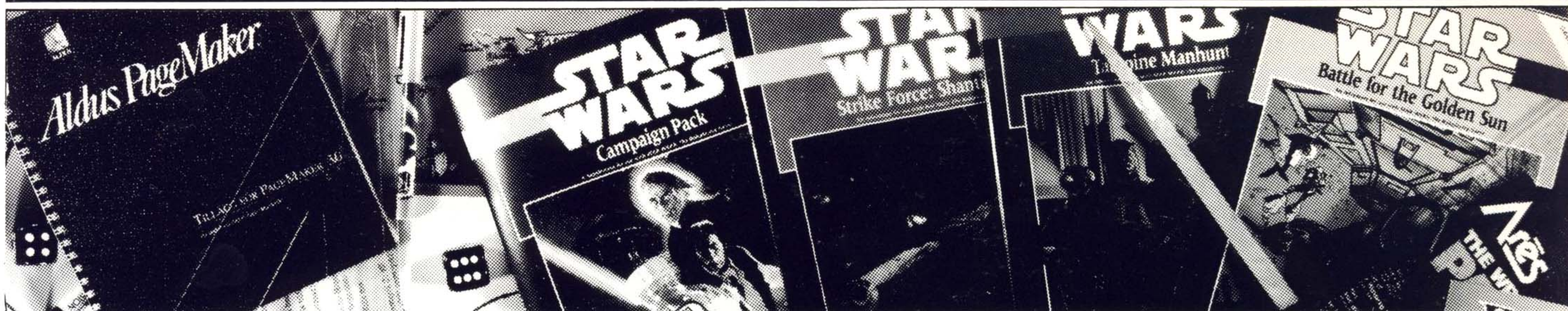
Ny tomtemagi, nya tomt vapen (kort-kortsvärd, mm) och allt du behöver veta om deras kultur.

Detta specialäventyr säljes endast den 24 december 1988 och kommer därför snabbt att bli en samlarraritet.

— Sinter Klaas

TATOOINE MANHUNT

Åke Eldberg har börjat översätta detta äventyr till Stjärnornas krig-spelet. Rollpersonerna beger sig till Tatooine för att söka efter en rebelledare, men de är inte ensamma. Imperiet har lejt många hårdföra prisjägare för samma syfte och hela äventyret är en kamp med tiden för att hinna först.



Äventyret kommer att bli ett 48-sidigt häfte med två färgkartor, en över Mos Eisley och en över cantinan som förekommer i första filmen.

— Anders Blixt

SIRATSIAS VITA FORMELBOK

Detta är det tjockaste äventyr vi har fått in hittills, märkbart större än Marsklandet. Det för spelarna till det nordliga, barbariska Barbia, i nordöstra Ereby, där det pågår mystiska saker. Modulen kommer att innehålla en beskrivning av regionen och dess invånare, en del av dem mycket egenartade, samt ett långt äventyr som för spelarna till en mängd olika platser. Här gäller det att kombinera tapperhet med list för att lösa problemen. Äventyrets huvudperson, magikern Siratsia, är inte att leka med.

— Anders Blixt

MONTURERNA

Monturerarna är en ögrupp som ligger utslängd i Västerhavet utanför Kardiens kust. Den består av flera öar, alla med sin egen speciella särprägel. Ön befolkades ursprungligen av landsflyktiga oliktankande från Karden, men inavel och maktkamper har försvagat den styrande familjen så att stora motsättningar har uppstått. Miljön inbjuder till mängder av spännande äventyr, och de otaliga äventyrmiljöerna är noggrant beskrivna var för sig. Frilansarna Jonas Lindblom och Leif Eriksson har skrivit denna Expert-modul, som troligen kommer att bestå av ett tjockt häfte och en färgkarta.

— Henrik Strandberg

TORSHEM

Torshem är en äventyrsmodul av samma slag som Marsklandet eller Trakorien. Den innehåller en beskrivning av regionen Torshem, ett skogsområde norr om Berendien befolkat av nomader och barbarer. Den enda staden, Torsborg, beskrivs ingående liksom ett stort antal äventyrsplatser runt om i regionen. Flera äventyr som utspelar sig i regionen ingår, liksom beskrivningar av de folk som lever i området samt de otaliga konflikter som pågår dem emellan.

Utförningen blir den samma som Trakorien, ett extratjockt häfte med instoppad karta. Vi planerar att ha med en tvådelad färgkarta; en över området Torshem och en över staden Torsborg.

— Henrik Strandberg

ENCYCLOPEDIA GALACTICA

Encyclopedia Galactica är den svenska översättningen av The Star Wars Sourcebook. Den innehåller detaljerade beskrivningar av bl a rymdskepp (ritningar över Millennium Falcon och

X-vingen), värden för personerna från filmerna (bl a Luke Skywalker, Darth Vader och Obi-Wan Kenobi), beskrivningar av xenomorfer, monster, högteknologi och rymdbaser. Efter flera omprioriteringar så har publiceringen uppskjutits till mitten av februari. Encyklopedin är översatt av Åke Eldberg (bl a Rohan, Stjärnornas Krig — Rollspelet, Camber av Culti).

— Henrik Strandberg

NARA

Många har efterlyst moduler till Samuraj och här är den första. Modulen beskriver provinsen Nara i Jih-pun med geografi och politik och innehåller tre äventyr, varav två är utpräglade tankenötter.

Jag har just skrivit klart Nara och skickat iväg den på speltest. Exakt när den kommer att publiceras är oklart, men gissningsvis till sommaren.

— Anders Blixt

BARON SKÄKTESKÖLD

Underjorden har ända från början utövat en märklig lockelse inom fantasy-rollspelen. Allt sedan spelens begynnelse i det tidiga 70-talet har äventyrare med fackla i hand nedstigit i avgrunden på jakt efter ära och rikedom.

Jag ska inte orda mycket om detta äventyr för att inte avslöja dess intrig, men det utspelas till stor del under marken och innehåller en hel del överraskningar för spelarna. Snabbtänksamhet är enda chansen att överleva.

Häftet inkluderar enkla regler för fältslag mellan små förband samt ett litet bonusäventyr av definitivt annorlunda slag.

— Anders Blixt

UNDERGÅNGENS ARVTAGARE

Detta äventyr till Mutant 2 tar spelarna med på en hisnande resa över Österhavet, på jakt efter den legendariska basen Djupeskar. Spelarna kommer på vägen att ställas inför flera svåra problem och konfronteras med kraftfulla fiender. Äventyret är mycket action-laddat, men kräver också en hel del tankeverksamhet från spelarnas sida. Det går inte att bara klara sig med en laserkarbin och lite tur samma tärningsslag. Beskrivningar av städerna Hardin, Tallin och Visby ingår, liksom en noggrann skildring av den stora basen Djupeskar. Vidare finns enkla seglings- och sjöstridsregler med, eftersom spelarnas förföljare med största säkerhet kommer att försöka anfalla spelarnas rollpersoner till sjöss. Henrik Strandberg (Samuraj, Ivanhoe, Stjärnornas Krig-äventyren i Sinkadus) har skrivit detta äventyr, som kommer ut under vintern/våren 1989.

— Anders Blixt

ÄVENTYRSSPELS TRIVIATÄVLING

Testa dig själv med Äventyrsspelets första tävling om fullständigt triviala kunskaper

Vad har Nicholas fon Rijn i skonummer? Vem käkade upp Krugal Svylses korvmacka?

Se där ett par exempel på typiska triviafrågor! Nu tänkte jag att om jag ställer ett gäng kluriga frågor om prylar, platser, personer och annat som har med våra spel och äventyr att göra så kommer Äventyrsspel att se till att Sveriges rollspelande menighet sitter med näsorna i spelen istället för att hänge sig alltför mycket åt onyttigt frossande vid julborden, varvid vi hjälper till att upprätthålla folkhälsan. Eller hur?

I vilket fall som helst; här är ett gäng frågor att tänka till om. Det först öppnade rätta svaret belönas med en årsprenumeration på Sinkadus. Ytterligare 5 vinnare får varsitt valfritt äventyr (dock ej kampanjäventyr i box). Tala därför om vilket du vill ha om du skulle vinna.

Vi på redaktionen har dammsugit våra produkter efter (förhoppningsvis) roliga och svåra detaljer — klarar du av att hitta svaren!

Först öppnade, rätta, lösningar vinner. Om vi inte skulle få in någon med alla rätt, delar vi ut priserna till de som i alla fall har flest rätt. Årsprenumerationen delas dock endast ut om vi får in ett helt korrekt svar på frågorna.

Svaren till frågorna går att hitta i våra spelprodukter (regelboxar, äventyr, kampanjmoduler, mm). Det är givetvis fullt tillåtet att hela din spelgrupp deltar, då vi ju vet att det är ganska vanligt att en i gänget koncentrerar sig på Mutant och någon annan på Drakar och Demoner, och så vidare.

Frågorna

- 1 Var hittar man Kejsarens sko?
- 2 Var håller den lilla brännvinsdraken hus?
- 3 Vilken är norra jordklotets huvudstad?
- 4 Vertikalt delad blått, vitt, blått. Vad beskrivs?
- 5 Vilka bodde i den Dansande tranans kloster?
- 6 Vem är stamkund hos Artans Bad- och Glädjehus?
- 7 Vad är kartritarens öde?
- 8 Vilken rätt serveras av Slimon Rood?
- 9 Vilket föremål beskrivs som "hennes skönhets glänsande krön"?
- 10 Vad är Arnoldsonska Mardrömmen för något?
- 11 Vilken färdighet saknar Dark Yook trots att han har det som behövs för att utnyttja den?
- 12 Vad heter den store Yamahondas ättling, vars blotta närvaro föranleder närmast extatiska hyllningar?
- 13 Vad håller den lilla krabaten på bilden ovan på med?
- 14 Vem sa: "Ja, ungdomen nuförtiden är då inte mycket att hurra för."
- 15 Vem sa att hans ätt inte längre hade några anspråk på Jämtland?
- 16 Vem har taket från ett utedass som mössa?
- 17 "Havadar hagos jug beolam" är första raden. Hur lyder den andra?
- 18 Vad är en zanderpetz för något?
- 19 Om man just har haft ett samtal med Ninea, och sedan knackar på hos Träsk — öppnar man då dörren med höger eller vänster tass?
- 20 Jacob Carlsten mördades natten till den 26 oktober, och kroppen lämnades i en godsvagn. Var stod godsvagnen parkerad?



Extra supersvåra bonusfrågor

Dessa hör inte till tävlingen, men är skojiga ändå — tycker i alla fall jag, men jag kan ju ha fel...

Om någon klarar av att besvara alla fem, skall jag inte äta upp någon hatt, utan dela ut något helt särdeles trevligt pris. Vad det kan bli, bekymrar vi oss över utifall det blir aktuellt.

- 1 Hur kan man, genom att studera en karta, sluta sig till att någon på Äventyrsspel gillar Smaklösa?
- 2 Vilket amerikanskt järnvägsbolags symbol har parodierats i samband med en välkänd personlighet?
- 3 Till vilken persons minne är robottypen Byerley C2 uppkallad?
- 4 Hur skiljer sig de första 50 exemplaren av Sinkadus nr 2 från resten av upplagan?
- 5 I vilket land hör Pyri-samfundets nationalsång egentligen hemma?

OBS! Dragningen sker den 31 januari! Svar som når redaktionen senare än det datumet har alltså INGEN chans att delta!

— Olle Sahlin





ARKIVET

DEN SANDA MAGIN OCH DESS UTÖVARE

Den klassiske magikern avslöjad av Sven Andersson

I fantasygenren börjar den verkligt klassiske magikern bli urvattnad och blek. Sällan träffar vi på riktiga trollkarlar som Merlin, Gandalf och andra magikeress. Jag skall i denna artikel försöka beskriva för den blygsamme magikernovisen hur han bäst kan efterlikna de stora mästarna. Syftet är att ge magikern som rollperson och SLP nytt liv. I många fantasyrollspel har magikern förvandlats till en stridsmaskin, vars enda uppgift är att ge de övriga spelarna ett behövligt eldunderstöd.

Många besvärjelser har bara ett syfte — död och förstörelse. Magikern måste återupprättas som personlighetsbegrepp. Trollkarlarna är fantasyns vetenskapsmän och tekniker, och de sitter på fruktansvärda krafter. Undvik själv som SL att missbruka dem, och hindra att spelarna gör det.

Stil och finess

Den sanne magikern öppnar aldrig en dörr själv. En mystisk vindpust öppnar den, och sluter den sedan bakom honom. Han kånkar aldrig omkring på facklor eller lyktor i underjordens dunkel, utan ett klot av ljus illuminerar hans väg. Bord dukas av osynliga händer, blad i böcker vänder sig av egen kraft. Alla

husdjur fräser och kattorna skjuter rygg när en nekromantiker banar sin väg längs gatan. Fjärilar i vackra färger följer en animist åt.

Allt detta är drag som ingår i en trollkarls eller häxas *personlighet*. Den invande regelmalen gnyr givetvis att "det finns ingen besvärjelse...". Åt sådant fnyser bara en trollkarl och fortsätter med sitt värv. Magi styrs inte av några allmänna regler, så med magin kan SL och spelare förstärka spelupplevelsen. Låt dock inte magin bli ett redskap i makthungriga spelares klor.

En del av magikerns image är att väcka uppmärksamhet och att skrämma "vanligt" folk. Han/hon vill inte ha en massa nyfikna bönder och snorungar som ränner omkring i grannskapet och stör dennes magiska studier.

Magikern bär ofta färggranna kläder, dekorerade med allehanda magiska symboler och klenoder. Gammalmodiga magiker bär ofta struthattar och andra uppseendeväckande huvudbonader.

Av utseenden och klädstilar finns det lika många som det finns magiker. Många modifierar sitt utseende på magisk väg. En animist kan ha löv istället för hår, en illusionists kappa ändrar ständigt färg och mönster, och han lämnar inga fotspår efter sig. Och nekromantikern klär i svart och en unken likstank hänger kvar i rummet när han har lämnat det.

Man skulle kunna göra en ändlös lista över olika magiker och deras levnadssätt. Konferera gärna med spelledaren om din magikers utseende och stil.

Det finns mycket få oerfarna magiker, eller åtminstone mycket få som *verkar* oerfarna. Alla magiker gör sitt bästa för att tyckas vara verkliga ärkemagiker som kan förvandla någon till en tumnagel innan han ens hinner säga "paddleslem". En sådan låtsasmagiker blir dock garanterat utskrattad av en verklig magiker. Av samma anledning kan möten mellan två riktigt mäktiga magiker bli storartade magiska dueller, då de två försöker avslöja varandras svagheter.

Riktiga magiker kan "känna" magin. En del säger att de kan känna lukten av den, andra säger att de kan se den som ett svagt sken, medan vissa andra känner den som vibrationer i luften eller marken. (Känna magi är en ny färdighet till Expert. En magiker har CL = FV i sin magiskola att upptäcka magi från denna skola, och GC = PSY i sådana han inte har.) Förmågan specificerar varken vilken typ av magi det är eller var den befinner sig, och inte heller hur stark den är. Magikern får bara en obestämd känsla av att de signaler han får tyder på att det finns trolldom i närheten. (I spel-sammanhang bör den här färdigheten behandlas som Upptäcka fara, alltså när SL anser att det finns magi i närheten. SL slår ett dolt slag. Spelaren kan alltså inte gå omkring och pejla in ett område efter magi med sin förmåga.)

Magiker är naturligtvis egoister och nästan alltid makthungriga. Magikademier kan existera enbart på grund av löften om att inte använda magi på "helig" mark, och genom kraftiga antimagiska besvärjelser. När magiker samlas i grupp gnabbas de nästan alltid vilt, och räds ständigt för att de andra skall stjäla deras hemligheter.

Litterära exempel på det är Saruman i *Sagan om Ringen*, som ständigt hånar Gandalf, och gör sig lustig över Radagasts "löjliga" magi. Fler exempel finns i Jack Vances böcker om vår jords magiska framtid, speciellt i *Cu-gels saga*.

Rekvisita eller magi

Magikerns verkligt tunga artilleri är hans besvärjelser. För att ge ett kraftigare intryck lägger trollkarlen till fantastiska audiovisuella effekter som oftast har mycket lite samband med formeln verkliga effekt. Detta förstärker den psykologiska verkan hos åskådaren.

Symbolismen har däremot ett mycket märkligt sätt att påverka sitt offer

på. Alla besvärjelser lämnar ett avtryck i magikerns hjärna. Varje besvärjelse är i själva verket ett antal sinnesstämningar som i sin tur leder till att den önskade mängden kraft tappas och förändras från naturen. Besvärjelsens vokala och somatiska ingredienser är endast hjälpmedel för att komma i den rätta sinnesstämningen. En verkligt skicklig magiker behöver bara *tänka* en besvärjelse för att kasta den.

En symbolist lägger ned en viss mängd kraft i symbolen han tecknar ned. Det offer som uppfyller utlösningsskraven ser symbolen och kommer in i den stämning som leder till att besvärjelsen kastas.

Den klassiske magikern hushållar inte med effekterna. Fantastiska fyrverkerier, visslande eldklot och dundrande åskbollar faller tätt. Att avskräcka fienden och få honom att fly är ett viktigt mål, samtidigt som effekterna förstärker den egna sidans moral. Se bara på hur Gandalf jagar bort ulvarna i Dimmiga bergen!

En magiker är aldrig blygsam, utan skryter alltid om sina magiska dåd. Han använder ord som skall imponera på den enkle lekmannen. En riktig trollkarl säger aldrig "*Jag kastar en ELD på dem!*" Istället säger han kanske "*Jag slungar Heridronemus Pyrotekniska Omfamning mot de usla hundar som besudlar den mark där jag går.*"

Magiska cirklar, oktagoner och pentagram

Även dessa är en naturlig del av en magikers repertoar. De används främst till skydd mot vissa övernaturliga va-

relser, men även till att förstärka somliga besvärjelser. Den mest använda symbolen är troligen pentagrammet. Triangeln sägs skydda mot demoner, eftersom den symboliserar lag, harmoni och ordning.

Det är omöjligt att beskriva alla magiska symboler och tecken, så det står givetvis spelledaren fritt att uppfinna nya och finna på flera förmågor som de kan ge användaren.

Yrkestrollkarlen använder givetvis magiska symboler under utövandet, dels som ett skydd och dels som ett komplement till sina besvärjelser. Varje magiker bär ett stycke magisk krita med sig, åtminstone de med någon som helst självbevarelsedrift. Symboler kan också ha en sunt avskräckande effekt på både magiker och lekmän om de ristas på dörrar eller golv.

Trollformler

Nästan alla besvärjelser har en vokal del. Denna brukar oftast vara på något uråldrigt språk som inte längre finns kvar i dagligt bruk. Varje trollkarl har en tjock lunta i sitt magiska bibliotek där alla besvärjelser han känner till finns nedtecknade. Detta är magikerns värdefullaste ägodel, oftast bevakad av kraftiga besvärjelser och sigill.

Alla besvärjelser skrivs på hexameter, där de allra enklaste består av en enda rad. Ju fler, och därmed mer komplicerade, rader besvärjelsen består av, desto svårare och mer komplicerad är besvärjelsen. (I spelsammanhang skulle detta betyda att en besvärjelse har lika många rader som dess skolvärde. Om man sedan vill krångla till det ordentligt, men verkligen vill göra något för spelstämningen, kan man skriva en vers för varje besvärjelse som rollpersonen känner



till. Spelaren måste då rabbla upp versen om han vill kasta besvärjelsen. Ta reda på hur lång tid spelaren behöver för att göra detta, samt översätt det till hela SR. Detta system rekommenderas bara till ytterst erfarna spelargrupper.)

Vilket språk som besvärjelsen är uppbyggd på är något som SL bestämmer helt själv.

Den seriöse trollkarlen nöjer sig dock inte med bara sin egen besvärjelselunta. Han/hon håller sig med ett omfattande magiskt bibliotek, och då böcker är mycket dyrbara ägodelar i detta barbariska tidevarv kan de också tjäna som statussymboler. De mest kända verken finner givetvis sin väg till magikerns hyllor, liksom åtskilliga som bara är kända av ett fåtal.

Varje magiker med självaktning bör skriva ett eget verk om något lämpligt ämne, till exempel *Elementarisk liturgi i den moderna besvärjelsetekniken*. De flesta stora magiker har producerat minst ett verk. Man skulle kunna kalla dem för magins doktorsavhandlingar. Skriftverket kan också vara den nyckel till magikerakademin som man har längtat efter.

Spiritus familiaris: din trogne tjänare

En familiaris är en ande eller en demon som har manifesterat sig på detta existensplan antingen i sin naturliga form eller i en kropp som magikern har ställt till förfogande. Nästan alla magiker har en familiaris som står i förbindelse med honom, mentalt eller verbalt. Ett känt exempel är Merlin vars familiaris var en korp.

Familiarii kan stå till tjänst med både råd och mer handfast hjälp som spaning och som budbärare. De flesta familiarii är lojala mot sina mästare, men det kan förekomma sådana som försöker driva magikern att utföra onda dåd.

Alla familiarii har personligheter som tenderar att överensstämma med magikerns. En djurfamiliaris har även något av djurartens personlighet och uppträdande i sig; en utter är till exempel lekfull och munter, en korp kan inte låta bli blanka föremål, och så vidare.

Varje magiker bland rollpersonerna som inte har en familiaris bör genast skaffa sig en. Först bör man dock tänka över ens magikers personlighet. Är han listig och egoistisk? I så fall kanske en katt passar bra. Är han klok och beräknande? Då kanske en uggla är bäst. Är han ond och girig borde han kanske skaffa sig en tjänardemon.

Magikerns redskap

Liksom alla yrkesmän måste en magiker ha redskap för att kunna utföra sitt värv. Det viktigaste för magikern är staven. I regel har den ett exotiskt utseende och flera märkliga förmågor. Många magiker lagrar kraft i sina stavar ifall deras egen skulle tryta. En del stavar förvandlas till slingrande ormar i fel händer, andra omvärvs av magiska flammor, medan åter andra kan slunga rytande eldklot eller ljungande blixtrar. En trollstav kan fungera som magisk motpol när magikern slungar besvärjelser, och den kan användas som stöd när han är ute på vandring.

En trollkarl utan en riktig stav kan låta en träsnidare eller klenomed tillverka en, men måste själv ladda staven med lämpliga besvärjelser.

Staven är inte det enda hjälpmedlet i repertoaren. Kristallkulor, magiska skrivpulpeter, stjärnkikare, astrolabier och andra vetenskapens under används givetvis, och souvenirer och klenoder från främmande länder finns i diger mängd i en trollkarls hem.

Något som den seriöse trollkarlen inte kan vara utan är ett välförsett laboratorium, och han ser till att ha gott om magiska ingredienser. Laboratoriet används vid magisk forskning, framställandet av magiska brygder och när man förtrollar föremål.

Att komma igång

Redan tidigt i karriären bör trollkarlen se sig om efter en ordentlig bostad med rymlig källare i en stad som är välförsedd med alkemister och lärda män. Denna bostad kan sedan bli en bas för framtida magiska studier och experiment. Sedan bör man tänka på att upprätta ett nät av kontakter genom vilka man kan få tag på de föremål man söker.

Hur man får tag på dessa nödvändigheter kan variera från fall till fall. För det mesta beror det på att man känner rätt person. Speciellt äventyrare kan visa sig vara en flödande inkomstkälla när det gäller magisk utrustning. Var bara beredd att betala runda summor för sakerna. Betänk också möjligheten att följa med på en



av deras skattletarexpeditioner — det kan visa sig vara riktigt intressant.

De flesta skickliga glasblåsare kan framställa kolvar och rör av glas. Annorlunda och rara ingredienser finns i alkemisternas gömmor, vilka en trollkarl kan få tillgång till med hjälp av generösa gratifikationer. Lärda män kan stå till tjänst med böcker och sällsynta skriftrullar. Munkar och örtagårdar kan ge tillgång till magiska örter.

Ibland kan man bli tvungen att frottera sig med samhällets mindre hederliga element. Var generös med

guldet i sådana sammanhang, då dessa mindre hederliga element kan vara högst misstänksamma. De olika gifter och droger som kan bli nödvändiga under experiment kan ibland bara erhållas på sådana sätt. Men, som man säger, ändamålen helgar medlen.

SLUTNOT

Olle Sahlin

Mer inspiration kan man hitta i vår romanserie. De magiker som förekom-

mer i de hittills utkomna böckerna är av vitt skilda slag. Derynifolket i *Camber av Culdi* ägnar sig åt ett ganska tillbakalutat slag av magi som mest används för att påverka sinnet; *Elric av Melniboné* sliter med ett självsvådigt magiskt svärd; Lythande i *Tjuvstaden* slungar eldbollar och kör med andra pyrotekniska våldsamheter i en magisk duell; *Conan* drabbas av både det ena och det andra, bland annat levande statyer, skelett och halvgudar, förutom att han blir vittne till en kamp mellan två överjordiska elementarvarrelser.



I alla tider har människor försökt läsa framtiden på olika sätt. Här följer en uppräknings på ett antal kända metoder. De kan alla räknas som en separat färdighet och fungerar ungefär som färdigheten Astrologi. Vid varje metod anges vilket slags material som krävs, och i vissa fall finns beskrivningar av tillvägagångssätt. Vissa av metoderna verkar mycket långsökta och ska kanske tas som mått på människors desperation.

SPÅMETODER

Aeromanki

Spådom med hjälp av väder och himlafenomen.

Alektrymanki

En svart höna eller en vit tupp får plocka sädeskorn från en cirkel med bokstäver. Alternativt läser man upp alfabetet för en tupp och noterar för vilka bokstäver tuppen gal. Det ord man får är ett omen.

Alomanki

Salt

Astragyromanki

Tärningar

Austromanki

Vind

Axiomanki

Yxa som besvarar frågor med vibrationer.

Belomanki

Pilar som kastas upp i luften, faller till marken och bildar mönster.

Botanomanki

Röken från brinnande växter.

SPÅKONSTER

av Anders Blixt och Sandra Hurtig

Chiromanki

Linjerna i en persons handflata.

Cyklomanki

Ett roterande hjul.

Dafnomanki

Knäppningarna i brinnande lagerkvistar.

Geloskopi

Skratt

Grafologi

Handstil

Hippomanki

Hästars stampningar och gnägningar.

Hydroskopi

Vatten

Katoptromanki

Studier av månen i en spegel.

Keraunoskopi

Åska och blix.

Keroskopi

Smält vax hålls i vatten och bildar bubblor.

Kleidomanki

En fritt hängande nyckel.

Kleromanki

Lotteri

Kritomanki

Havrekakor

Kromniomanki

Lök

Lampadomanki

Lyktor

Libranomanki

Rökelse

Lithomanki

Ädelstenar av olika färg sprids på en flat yta. Färgernas glans ger ledtrådar.

Margaritomanki

Pärlor

Meteoromanki

Meteoror

Metoposkopi

Linjerna i pannan.

Molybdomanki

Ljud i smält bly.

Myomanki

Råttors och möss' beteenden.

Oculomanki

Ögonen

Ofiomanki

Ormar

Oneiromanki

Drömtydning

Ooskopi

Ägg

Pegomanki

Bubblande vatten

Rhapsodomanki

Man öppnar en poesibok och läser en slumpvis vald rad.

Spodomanki

Sot

Teframanki

Aska

Tiromanki

Ost

Xylomanki

Trästycken

NYA EDD-BESVÄRJELSER

DUOMORF (R)

Skola: A

Skolvärde: 20

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: S/4 veckor

Denna ritual skänker offret (målpersonen) förmågan att förändra form. Innan ritualen utförs kommer magikern och målpersonen överens om vilken annan form offret vill ha. Formen måste tillhöra en ointelligent varelse av samma typ som målpersonen (dvs däggdjur för människa och de flesta andra humanoider). Tänk på att älvfolk inte är däggdjur, utan utgör en särskild typ. Både magikern och målpersonen måste känna till den varelse, vars form är aktuell.

Om ritualen lyckas kan målpersonen i framtiden byta form närhelst han önskar. Slå STY, STO, FYS, SMI och KAR för den nya varelsen. När målpersonen byter form förändras dessa grundegenskaper. Däremot behåller målpersonen sin INT och PSY; hans

själ förändras inte. Det är bara kroppen som påverkas, inte några ägodelar.

När målpersonen byter form får han alla de förmågor som hör till varelsen. Om en människa blir pegas kan han flyga, osv. Han får också de färdigheter som varelsen normalt besitter. Han behåller också sina egna färdigheter, men många av dem går inte att använda i den nya formen, t.ex. kan ett djur inte tala särskilt väl eftersom dess stämband inte är gjorda för detta. Vidare kan en magiker inte kasta besvärjelser när han är i alternativformen.

AVLÄSA PSY-MÄNGD

Skola: Sp

Skolvärde: 7

Räckvidd: S/2 rutor

Varaktighet: Omedelbar

Om magikern förhäxar offret kan han avläsa exakt hur många PSY-poäng offret har just då.

KURERA SJUKDOM (R)

Skola: A

Skolvärde: 20

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Omedelbar

Magikern kurerar omedelbart alla sjukdomar som offret har. Besvärjelsen tar inte bort eventuella permanenta skador som sjukdomen har vållat den sjukes kropp eller själ.

SANIFORM

Skola: A

Skolvärde: 12

Räckvidd: S/2 rutor

Varaktighet: Omedelbar

Denna besvärjelse kan kastas på en varulv, varråtta eller liknande varelse (däremot inte metamorph) när den befinner sig i sin sjukdomsform (t.ex. varulvens vargform). Om offret förhäxas byter han omedelbart form, till sin rätta skepnad.

Besvärjelsen kurerar inte sjukdomen, utan nästa gång det är dags att byta form på grund av den sker detta som tidigare.



ALTERNATIVT SKADESYSTEM TILL SAMURAI

I Drakar och Demoner Ivanhoe introduceras ett alternativt skadesystem för europeiska vapen. Här kommer motsvarande tabell för japanska vapen.

Istället för att slå skada enligt tabellen på sid. 61 i SDD kan dessa tabeller användas. Korsa den kolumn som motsvarar målets rustning med den rad som motsvarar anfallarens vapen för att få fram den tärningskombination som skall användas för att slå skada. På detta sätt kommer de olika vapentypernas egna för- och nackdelar fram. Till exempel är en tonfa effektivare mot en ringbrynja än mot en läderrustning. Om man bär flera olika slags rustningar utanpå varandra används den tärningskombination som ger minst skada, och två skadepoäng dras dessutom ifrån skadan för varje extra rustning man bär. Tygrustning och polstring räknas som mjukt läder. Plåtförstärkt ringbrynja eller läderrustning kan simuleras på två sätt. Det ena, som är mer realistiskt men kräver ett extra tärningsslag, är att bestämma hur många procent av rustningen som består av plåt. En brigantinrustning kan t ex bestå av en läderjacka täckt till 90% av plåt och varje gång bäraren träffas slår man 1T100. Blir slaget 90 eller mindre träffar attacken plåten, och rustningen räknas då som plåt med läder under. Blir slaget däremot över 90 har attacken inte träffat plåten, och rustningen räknas därför bara som läder.

Exempel: Ashigarun Ikara bär ringbrynja över hela kroppen och under denna bär han tygpolstring motsvarande mjukt läder. Han slåss med en katana. Ikara blir anfallen av samurajen Jusinte, som slåss med en masakari och bär tygpolstring, ringbrynja och plåtrustning på hela kroppen. I första SR träffar Jusinte och eftersom ringbrynjan ger en lägre maximal skada än mjukt läder skall Jusinte slå med 1T10-7 för skada (tygpolstringen ger ytterligare -2). Ikara slår tillbaka och träffar. Eftersom plåt erbjuder det bästa skyddet mot katana och Jusinte bär två andra rustningar under, skall Ikara slå 1T20-16 för att se hur mycket skada han gör. Slår han under 15 är slaget för löst och för dåligt riktat för att överhuvudtaget göra skada.

- Vid perfekta träffar gör attacken, oavsett vilken rustning målet bär, maximal skada plus maximal SB. Särskilda träffar gör maximal skada för den rustning som målet bär plus maximal SB, dock ej mindre än tre poäng sammanlagt!

Om man använder det alternativa systemet med träffområden (SDD sid 50-52) finns dessutom speciella regler för

vad som händer. Perfekta och särskilda slag simulerar flera saker som kan hända i en strid. För det första finns det inga rustningar som inte har några glipor. De flesta hela plåtrustningar är t ex öppna i knä- och armveck samt armhålor. Glipor kan dessutom uppstå mellan plåtarna då man utför vissa rörelser. En ringbrynja kan tämligen lätt få en reva som lämnar kroppen utan skydd. Läderrustningar kan ha svaga punkter där lädret är ruttet eller trasigt. En rem kan ha slitits av så att skyddet har lossnat. Somliga vapen är dessutom speciellt dödliga om de träffar vissa delar av kroppen. Ett krossvapen som träffar höften skickar upp bensplitter i buken, där de skadar vitala organ. Ett eggvapen som träffar på insidan av låret eller i axeln och skär in mot kroppen skär av en pulsåder. Enklarest simuleras alla dessa effekter av perfekta och särskilda slag.

- Stridsbonus används som vanligt, dvs en viss tärningskombination slås och läggs till den vanliga skadan, oavsett rustning. Detsamma gäller beridna attacker med lans; hästens stridsbonus läggs till den normala skadan för rustningen.

Infektionsrisken varierar som synes mellan olika vapen- och rustningstyper. Farligast är stickskador, som kan vara djupa även om de kanske inte gör så mycket skada.

- I de fall som risken är 0,5% slår man först en T100; blir resultatet 01 slår man vilken tärning som helst. Blir resultatet av detta slag jämnt är såret infekterat (se SDD sid. 52), men blir resultatet udda har ingen infektion tillstött. Om skadan orsakas av ett speciellt smutsigt vapen är risken för infektion tre gånger så stor som normalt.

STICKVAPEN

Vapen	Ingen rustning	Mjukt läder, tyg	Hårt läder	Ringbrynja	Plåt
Nekode	1T3	1T2	1T2-1	1T2-1	1T20-19
Kama	1T6	1T6-1	1T4	1T4	1T20-17
Sodegarami	1T8	1T8-1	1T6	1T8	1T20-17
Yari	2T6	2T6-1	2T6-2	2T8	1T20-8
Fukidake	0	0	0	0	0
Han-kyu	1T6+1	1T6	1T6-1	1T8-1	1T20-15
Dai-kyu	1T8+1	1T8	1T6	1T10-1	1T20-10
Chu-ko-no	2T4+1	2T4	2T4-1	2T6-1	1T20-12
Infektionsrisk	4%	3%	3%	4%	2%

EGGVAPEN

Vapen	Ingen rustning	Mjukt läder, tyg	Hårt läder	Ringbrynja	Plåt
Tanto	1T4+1	1T4	1T4-1	1T10-9	1T20-19
Aiguchi	1T4+1	1T4	1T4-1	1T10-8	1T20-19
Wakizashi	1T6+1	1T6	1T6-1	1T10-7	1T20-16
Ninjato	1T8+1	1T8	1T8-1	1T10-5	1T20-14
Nagamiki	1T8+1	1T8	1T8-1	1T10-5	1T20-13
Katana	1T8+2	1T8+1	1T8	1T10-4	1T20-12
Masakari	1T10	1T10-1	1T8	1T10-5	1T20-11
Naginata	2T8+1	2T8	2T8-1	1T10-3	1T20-9
No-dachi	2T8+2	2T8+1	2T8	1T10-2	1T20-9
Ono	3T6	3T6-1	3T6-2	1T10-2	1T20-8
Infektionsrisk	3%	2%	2%	0,5%	0,5%

KROSSVAPEN

Vapen	Ingen rustning	Mjukt läder, tyg	Hårt läder	Ringbrynja	Plåt
Kawanaga	1T4	1T3	1T2	1T2	1T20-19
Jo	1T4	1T3	1T2	1T4	1T20-19
Kyotetsushoge	1T6	1T4	1T3	1T4	1T20-18
Manrikigusari	1T6	1T4	1T3	1T4	1T20-17
Jitte, sai, gunsen	1T6	1T4	1T4-1	1T6	1T20-16
Nunchako	1T6	1T6-1	1T4	1T4	1T20-16
Bo-ken	1T6	1T6-1	1T6-1	1T8-1	1T20-15
Tonfa	1T6+1	1T6	1T6-1	1T8	1T20-15
Bo	2T4	1T6	1T4	1T6	1T20-15
Tetsubo	2T8+2	2T8+1	2T8	2T10	1T20-7
Infektionsrisk	1%	0,5%	0,5%	0,5%	0,5%

Plåtrustningar har en stor nackdel; om de träffas av ett hårt slag deformeras de och är till mer skada än skydd för bäraren tills denna kan få bort bucklan.

- Om ett vapen, oavsett vilket, träffar ett plåtskydd och gör mer än fem poäng i skada uppstår en buckla som ger bäraren -1 på alla färdigheter som kräver att den kroppsdelen kan röras obehindrat. I strid

är alla bucklor på överkroppen till hinder. Man kan naturligtvis få flera bucklor och man kan i teorin få hur mycket minus som helst.

Enklarest tas en buckla bort hos en rustningssmed, men man kan även försöka själv om man har tillgång till en verkstad och verktyg. Det krävs då ett lyckat slag i Hantverk: Smide för att kunna ta bort den. Om man misslyckas får man försöka igen tills man

lyckas. Det tar en halvtimme för varje slag.

Som synes är t ex ringbrynja tämligen ineffektivt som skydd, men dess stora fördel är den minskade risken för infektioner eftersom den sällan ger upphov till öppna sår. Den skada man tar med ringbrynja på kroppen är snarare av krosskaraktär. Det stora undantaget är stickvapen, som om de träffar och gör skada tar med sig den uppbrutna ringen in i såret och ökar risken för infektion. Detta är även orsaken till varför stickvapen gör så pass stor skada mot ringbrynja; träffar man så träffar man djupt, och i så fall kommer de ringar som följer med in i såret att tillfoga ännu mer skada.

Som synes erbjuder plåtrustningar ett väldigt gott skydd mot de flesta vapen, särskilt som man så gott som alltid bär minst tygpolstring under (annars skaver plåtarna mot kroppen).

Metoden att slå en mångsidig tärning och dra bort en massa poäng har sina fördelar. Istället för att slå 1T20-14 kan man väl lika gärna slå 1T6, tycker man kanske. Skadan varierar ju i varje fall mellan 1 och 6 poäng. Skillnaden är att med 1T20-14 är det 70% chans att man inte gör någon skada alls! Detta är också fallet med till exempel ett spjut, som lätt glider av en plåtrustning. Detta för också med sig att det, om man bortser från perfekta och särskilda slag, bara är 5% chans att göra skada på en plåtrustning med en tanto, till exempel.

I strider mot vilda djur som inte använder vapen används det vanliga systemet. Det nya stridssystemet för främst fram metallrustningarnas för- och nackdelar gentemot lädrets, men mot vilda djurs attacker (bett, hugg, slag, snärtar, kramar, osv), är det vanliga systemet med rustningars absorbering fullt godtagbar. I de fall som SL känner att det blir orealistiskt kan han hitta ett vapen som ungefär motsvarar djurets attack och hitta en rustningsanpassad tärningskod. En kumos bitt kan t ex motsvaras av en kama, en hästs spark av en tetsubo, osv. Skador av fall från höga höjder sköts som vanligt.



— Henrik Strandberg-san

LETTISKT INTERMEZZO

Ett äventyr till Mutant 2 av Anders Blixt

Detta äventyr har sin grund i det spelkonstruktörsseminarium som hölls under Spelkongress 88. En person beklagade sig över att pengar var det drivande motivet i de flesta rollspelsäventyr. Vidare har en del uttalat sitt missnöje med alla underjordiska labyrinter som figurerar i äventyren. Denna kombinerade utmaning kunde jag ju inte motstå och här har ni nu resultatet, ett Sinkadus-äventyr där man varken tjänar pengar eller hittar några underjordiska grottor.

Spelarnas rollpersoner bör ha tillgång till hästar eller andra riddjur. Vidare bör någon i gruppen behärska lettiska för att kunna tala med lokalbefolkningen. Kunskaper i ryska är också eftersträfvansvärda. När det gäller högteknologiska vapen rekommenderas återhållsamhet. Alltför välutrustade spelare kan skjuta kosackerna ända till Vladivostok, och då försvinner utmaningen och spänningen i äventyret.

De avsnitt som är skrivna i kursiv stil kan läsas upp direkt för spelarna.

ÅTERKOMSTEN

Vägen till Nogbe är lång. Alltsedan du och dina vänner lämnade Riga har ni ridit fram genom ett lantligt landskap, där gårdar och byar har legat utspridda över slätten. Ju längre mot sydöst ni har färdats, desto glesare har det blivit mellan gårdarna och desto mer välbefäst har varje gård blivit. Det är

tydligt att befolkningen i denna del av Lettland fruktar mutantkosackerna.

Ni har dock blivit väl bemötta av befolkningen, kanske på grund av ert utseende; få vill riskera att provocera ärrade äventyrare. Kommunikationssvårigheterna är dock uppenbara; lokalbefolkningen pratar inget annat än lettiska eller litauiska.

Du grunnar över varför din syster Elena skulle falla för en lettisk adelsman. Inget fel på mannen, Pieter är en redig och tapper karl, men hans gods ligger långt bortom vad du skulle kalla ära och redlighet, och så finns här det allestädes närvarande hotet från kosackerna. Deras räder är kända för sin brutalitet och rovgirighet.

Sydöstra Lettland är ett flackt område, där fält, ängar och skogsdungar avlöser varandra i ett oregelbundet mönster. Jorden är tämligen rik, men på grund av alla problem med mutantkosackerna så är området glesbefolkat. Invånarna föredrar att leva i befästa byar eller gods, där höga vallar och förberedda försvarsställningar erbjuder någon form av skydd mot de kringströvande marodörerna.

INTRIGEN

Detta äventyr har en relativt enkel intrig. Spelarnas rollpersoner färdas till ett undanskymt gods i sydöstra Lettland, där en av dem har en syster, gift med godsherren. När spelarna anländer till godset visar det sig vara nedbränt och plundrat. Godsherren är

dräpt och hans hustru har kidnappats av kosackerna. Genom att leta efter spår i ruinerna och tala med överlevande kan man dra slutsatsen om vilka som har förövat dådet.

NOGBE

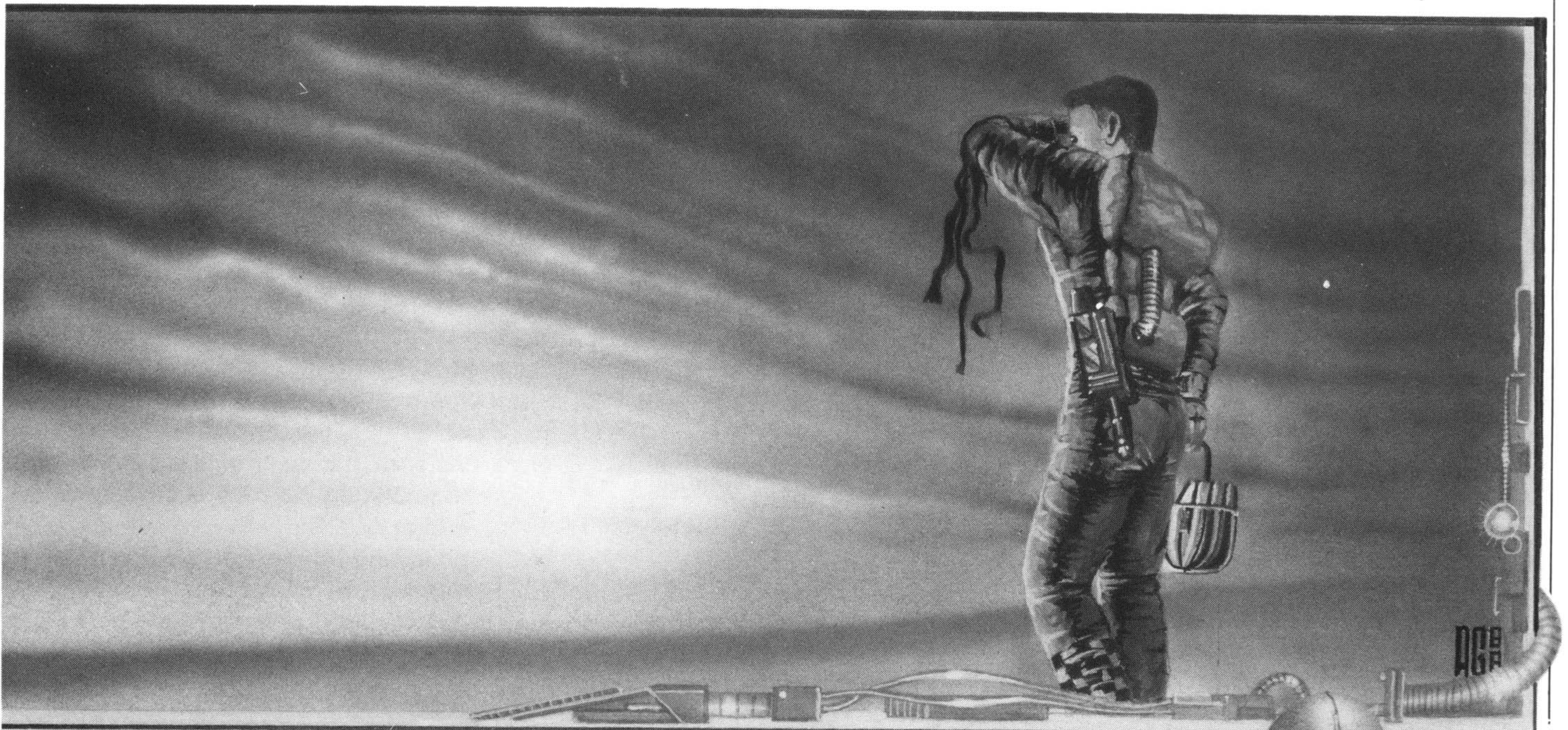
Nogbe, Pieters gods, är typiskt för regionen. Det består av en huvudbyggnad, där godsherren och hans familj lever, omgiven av ett antal ladugårdar, arbetsbyggnader och bostadsbaracker där lantarbetarna bor. Sammanlagt lever 30-35 personer här. De odlar de omkringliggande fälten och vallar boskap på ängarna.

Detta komplex omges av en 3 meter hög palissad av spetsade pålar, förstärkt på insidan av en jordvall. Pålarna är indränkta med en impregneringsvätska som förhindrar att de antänds. Palissaden erbjuder skydd mot de flesta vapen mutantkosackerna brukar ha tillgång till. Det krävs kanoner eller kraftfulla energivapen för att radera den.

OBSERVATIONER PÅ VÄGEN

På vägen mellan Riga och Nogbe kan ett antal händelser inträffa. Välj bland följande efter eget tycke och smak.

- Rollpersonerna skymtar ryttare i fjärran. Om de försöker förfölja så drar sig ryttarna undan. Därför kan





spelarna inte få någon vettig bild av vilka dessa ryttere är. Det rör sig om spejare från kosackgruppen.

- Rollpersonerna möter ett sällskap på fem kringvandrande gycklare, vilka också är på väg till Nogbe för att underhålla vid Herr Pieters födelsedag. De slår gärna följe med rollpersonerna för ett ömsesidigt skydd i denna oroliga trakt. Gycklarna är tre män och två kvinnor, väl skolade i akrobatik, sång, musik och skådespel, det som krävs för att tillfredsställa nöjeslystna landsbygdsbors önskemål. I en eventuell stridssituation är gycklarna inte särskilt bra. De försvarar sig med flintlåspistoler och dolkar.
- Två krypskyttar smyger i ett buskage och angriper överraskande sällskapet i ryggen.

SPEJARE

Innokentij har sänt en grupp på elva man att avspana vägen från centrala Lettland, varifrån spelarna är på väg, och godset. De ska söka efter sådant som kan hota kosackerna, till exempel lettiska trupper eller uppenbart krigiska personer (vilket rollpersonerna lär vara). Vid en observation sänder patrullen omedelbart en kurir till Innokentij's läger med en muntlig rapport (de kan inte skriva). Resten av patrullen fortsätter övervakningen. De följer inte efter fram till godset; där väntar ju en annan patrull.

RUINEN

Där, bortom kullen, borde Nogbe ligga. Men varför stiger det en rökslinga över kullens krön? Något är på tok!

Mycket riktigt är något på tok; hela Nogbe gods är en rykande ruin. Palis-

saden är genombruten på flera ställen och byggnaderna är endast förbrända skal, där kringströdda lik, godsets tidigare invånare, ligger. Framför huvudporten hittar man så Herr Pieters kropp, genomborrad av flera kulor från flintlåsvapen. Däremot kan man inte finna Fru Elena, vare sig död eller levande.

LEDTRÅDAR

När spelarna rider fram för att undersöka ruinen ser de förödelsens fulla omfattning. Alla byggnader är antingen nedbrända eller så svårt svedda av brand att de är otjänliga som människobostäder.

Här finns inga döda eller sårade angripare. Om någon av dessa råkade illa ut i attacken så har deras kroppar transporterats undan.

FÖREMÅL

Efter ett noggrant sökande kan man dock finna ett spår efter angriparna: en blodbestänkt och skadad hjälm av en sort som är typisk för mutantkosackerna.

ÖVERLEVANDE

Kosackerna dräpte eller kidnappade inte alla godsets invånare. Ungefär tio personer lyckades fly ut i nattmörkret och gömma sig bland buskar och träd. När rollpersonerna dyker upp kommer de fram ur sina gömställen och börjar, på lantlig lettiska, berätta vad som hände. Följande är en sammanställning av mer eller mindre trovärdiga data från alla vittnesmålen.

"Jo, nådig herrarna, de kom som skuggor om natten, utan minsta förvarning, och detta trots att Herr Pieter betalat sin tribut till kosackhövdingen Igor den Gamle så att Krasnaja-stammen skulle låta oss leva våra liv i fred.

Om natten kom de, strax efter midnatt. De stormade vallen med överraskning, när de red fram till den med stegar på släp. Raskt klättrade kanske tjugo man över vallen och högg ner allt motstånd. Våra karlar störtade ut i bara nattsärkarna och blev nedgjorda.

Sedan plundrade de godset, stack alla byggnaderna i brand, drev ut boskapen på slätten och red iväg. Med sig tog de våra vackraste flickor, däribland Fru Elena.

Vi vet säkert att de var ryska kosacker, det hördes på språket, men vi vet inte vilken stam de tillhörde."

KOSACKSPANING

Innokentij har beordrat en grupp om elva man att stanna kvar i trakten och hålla godset under uppsikt för att se vad som händer. Dessa kamperar i en skogsdunge ett par kilometer från Nogbe och sänder ut spanare till fots och till häst för att försöka se vad som sker och om förstärkningar kommer till godset. De har blivit informerade om spelarnas ankomst av vägpatrullen (se ovan).

Dessa kosacker kommer att rida närmare godsruinen under natten närmast efter rollpersonernas ankomst, i syfte att snappa upp en av rollpersonerna för att förhöra denne om vad gruppen håller på med. En sådan kidnappning kommer inte att genomföras om kosackerna anser det vara för riskabelt. De vill ju inte avslöja sin sanna natur.

FÄRDEN TILL FIENDEN

För att befria Elena måste rollpersonerna bege sig till något av Krasnaja-stammens läger. Det första är att ta reda på var lägren finns. Inom lokalbefolkningen har man bara en vag aning om detta och kan peka ut en osäker riktning: "Åt det hållet tror jag, nådig herr'n."

Om man förhör eventuella kosackfångar kan man kanske få ur dem ett svar, men det behöver inte vara sanningsenligt. Det är näst intill omöjligt att få kosackerna att förråda några av sina stamfränder.

En person med färdigheten stäppöverlevnad, kan lista ungefär var lägren kan ligga med hjälp av en karta och samtal med lokalbefolkningen. Han överväger då sådana saker som vattentillgång och betesmarker. Slå ett färdighetsslag. Om det lyckas har han kommit på tre tänkbara lägerplatser.

Två är sanna och den tredje är falsk, men det vet ju inte spelarna.

Ytterligare en metod är spaning. Spelarna får helt enkelt själva leta reda på lägren genom att rida igenom området. Detta är tidskrävande, men kan i vissa lägen vara den enda realistiska metoden.

När spelarna närmar sig ett läger finns det en viss chans att de upptäcks av spaningspatruller. Exakt hur stor den chansen är beror givetvis på spelarnas beteende och om de rider nattetid eller på dagen. Den patrull som upptäcker spelarnas rollpersoner kommer att larma lägret och då höjs beredskapen. Detta gäller i synnerhet Innokentijs läger, där man har något att dölja.

FIENDENS TVÅ LÄGER

KRASNAJAS HUVUDLÄGER

Invid ett vattendrag finner man Krasnaja-stammen. Här har man upprättat årets bosättning där man bedriver jordbruk och fiske. Här lever ca 150 män, 150 kvinnor och 100 barn. Det är ständigt liv och rörelse på dagtid; nattetid övervakas lägret av 33 alerta vakter.

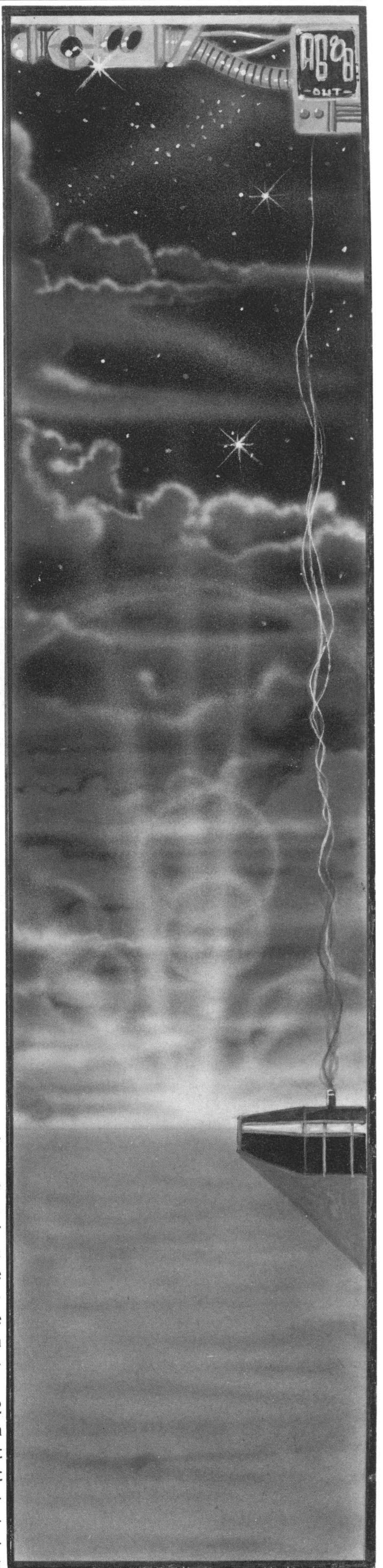
Stammens läger är uppdelat i sex klanläger. Varje klan har sina lädertält utspridda runt en egen centraleld och det är för det mesta tydligt vilken klan ett visst tält tillhör. Varje klan har en klanhövding, som har klanens baner vajande invid sitt tält.

Hövdingen Igor bor i lägrets mitt och där väjar stammens blodröda fana invid hans osedvanligt praktfulla tält. Vid detta står ständigt tre man på vakt.

INNOKENTIJS LÄGER

Innokentijs läger är rörligt och följer boskapshjordens vandringar. Själva hjorden består av ca 2000 djur. De åtföljs av Innokentijs skvadron som omfattar 66 vuxna män, 43 kvinnor och 35 barn. Av männen är elva på patrull vid vägen till Nogbe. Ytterligare elva befinner sig vid Nogbe när rollpersonerna anländer dit. Exakt var de befinner sig sedan, beror mycket på vad som händer vid Nogbe när rollpersonerna vistas där.

Två patruller om sammanlagt 22 man är ständigt utanför lägret och övervakar boskapen. Detta innebär att det finns maximalt 33 krigare i lägret när spelarna kommer dit. Nattetid bevakas lägret av en grupp om fem krigare. Om Innokentij har blivit informerad om att rollpersonerna är på väg



har han beordrat en utökning av nattvakten till 15 krigare.

Även kvinnorna kommer att slåss för att skydda lägret, men de har bara hälften av männens FV i stridsfärdigheter.

Lägret består av ca 50 lädertält utspridda i en bred cirkel runt en gemensam centraleld. Elena förvaras i ett av dessa tält, bunden och övervakad av två kvinnor. Innokentij bor i det största och praktfullaste tältet och utanför ingången vajar lägrets enda fana, en vit duk med en röd tjur.

EXTRAKTION

Det är inte lätt att befria Elena ur ett fientligt läger med många krigare. En attack under dagtid kommer att bli blodig. En nattlig räd har betydligt

någon metod som inte finns med här, något som jag givetvis inte kan ta med i beräkningarna.

FLYKT

Äventyrets sista fas består av att komma undan med Elena. Vad som sker beror helt och hållet på hur spelarna befriar henne. Om de spiller mycket kosackblod i processen kommer kosackerna att vara rasande och förföljer med kraft. Men de vill inte lämna sina boplatser oskyddade så förföljarna består knappast av mer än en 1/3 av de tillgängliga krigarna.

Om spelarna lyckas lösa äventyret med diplomati och list kanske de kan rida fredligt mot Riga, utan att frukta kosackernas hämnd.

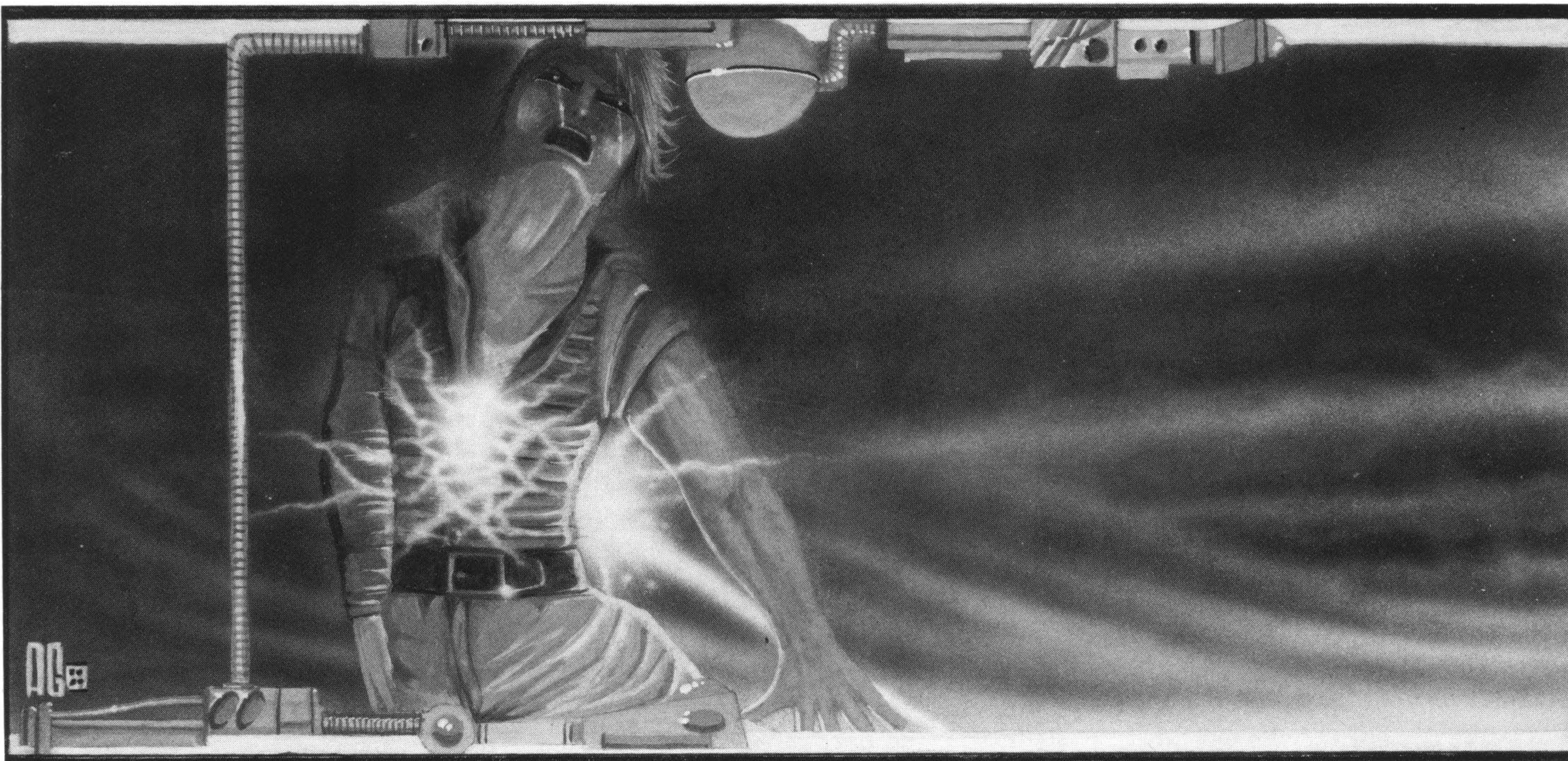
Alla andra skulle ha andra, mer närliggande gods att plundra.

VIKTIGA PERSONER

HÖVDINGEN

Stammens hövding, Igor den gamle, står på god fot med Semyon, kosackledaren i äventyret Mutantkosackerna, även om Semyon inte utövar något formellt ledarskap över stammen. Igor är en för kosackerna gammal man, kanske 60-65 år. Han är väderbiten och haltar på vänster ben efter en svår skada.

Länge har han lett det röda folket med fast och faderlig hand, men under det sista året har han allt mer glidit in under Semyons sändebuds inflytande. Det verkar som om Igors sinne



större chanser att lyckas. Endast fem krigare patrullerar. De övriga kommer att komma i strid yrvakna och med utrustningen i oordning.

Sedan finns ju chansen att friköpa Elena, även om Innokentij kommer att begära ett högt pris i form av vapen, djur och pengar. Slutligen kan man utnyttja den inre splittringen i kosackstammen och vända Igor och stammens majoritet mot Innokentij genom övertalning. Innokentij har ju faktiskt brutit mot avtalet om tribut och fred mellan Nogbe och Krasnaja-stammen. Detta tillvägagångssätt kräver finkänslig diplomati och dessutom måste man manövrera runt Semyons sändebud, vilken säkert har åsikter i frågan.

En lång erfarenhet som spelledare har lärt mig att spelare är väldigt påhittiga, så din grupp kanske upptäcker

KOSACKSTAMMEN

Den mutantstam som figurerar i detta äventyr kallas för Krasnaja-stammen. Krasnaja är det ryska ordet för "röd" och stammens baner är blodrött med ett vitt pansarhästhuvud. Stammen består sammanlagt av ca 500 individer som lever ett halvnomadiskt liv inom det som formellt är sydöstra Lettlands gränstrakter. Huvudnäringarna är boskapsskötsel, svedjebruk (då man flyttar åkrarna från år till år) och jakt. Som alla kosackstammar är denna frihetsälskande, krigisk och föredrar att leva utan herrar. Därför är kosackstammarna i ständiga konflikter med varandra och med staterna längs den baltiska kusten.

Krasnaja-stammen är den enda som lever inom rimligt avstånd från godset.

börjar bli försvagat och många unga hetsporrar i stammen drömmer om att ersätta honom med en mer dynamisk ledare, helst drömmaren själv.

Igor har varje år fått en tribut i fjäderfä, öl och salt från godsen i trakten och i gengäld avstått från att angripa dem. Kosackernas förhållande till lokalbefolkningen har varit ansträngt; då och då blir boskap stulen eller värds- hus ofredade, men tillräckligt fredligt för att Lettlands armé inte ska se någon anledning att ingripa. Resande som inte är från trakten behandlas däremot inte lika vänligt av kosackerna utan rånas ofta på allt de äger och har.

STY	14	SMI	17	MST	11
INT	15	STO	14	ITF	12
PER	18	FYS	10	UTB	3



Färdigheter: Långsvärd 18, Dolk 16, Primitiv pistol 18, Stäppöverlevnad 18, Rida 18, Spåra 16, Kamouflage 16, Orientering 18, Finna dolda ting 16, Lyssna 16, Upptäcka fara 16, Tala ryska E, Tala lettiska B.

Mutationer: Snabbhet

Vapen: Långsvärd, dolk, 20 mm flint-låspistol.

Rustning: Arméhjälm, metallkyrass och härdat läder över resten av kroppen.

SEMYONS SÄNDEBUD

Semyons sändebud till stammen, Valerij Jositj, är en väderbiten, undersät-sig man kring 45 år gammal. Han går ständigt klädd i mörka färger, vilket kontrasterar mot hans ljusa hy och ljusblonda hår. Valerij är specialist på att verka i det fördolda för att genom subtila manipulationer av sina med-människor få sin vilja igenom. Han är lojal mot Semyon och dennes drömmar att bygga ett kosackimperium på Vitrysslands och Baltikums slätter.

Semyon har sänt Valerij och andra ambassadörer för att övertyga stammarna längs Lettlands gräns om det goda med Semyons planer. Valerij försöker nu få Igor den Gamle att svära trohet och lydnad mot Semyon å sin stams vägnar, men han motarbetas av många unga ledare som hellre vill att Krasnaja-folket ska fortsätta att leva obundet och fritt på fädernas vis. Valerij är inte intresserad av vem som är hövding över stammen, bara att stammen blir lojal till Semyon. Om rollpersonerna dyker upp kommer han att utnyttja detta. Han kommer att framställa dem som utbölingar och som ett hot mot stammens frihet.

Om Igor känner till angreppet mot Nogbe kommer sändebudet att påstå att rollpersonerna förmodligen är let-

tiska regeringens representanter och att denna kommer att försöka bestraffa stammen om det blir känt vad Innokentij har gjort. *(Not: En bestraffningsaktion är fullt möjlig, men den ligger utanför ramen för detta äventyr och varje SL får själv besluta om en sådan.)*

STY 22	SMI 10	MST 16
INT 16	STO 11	ITF 16
PER 16	FYS 16	UTB 4

Färdigheter: Långsvärd 18, Dolk 16, Primitiv pistol 18, Stäppöverlevnad 18, Rida 16, Spåra 14, Kamouflage 14, Orientering 14, Finna dolda ting 14, Lyssna 16, Upptäcka fara 16, Tala ryska E, Tala lettiska D, Övertala 17.

Mutationer: Robust, Regenerera

Vapen: Långsvärd, dolk, 20 mm flint-låspistol.

Rustning: Härdläder över hela kroppen.

HETSPORREN

Innokentij Vasilovitj är en ung, hetlevrad ledare inom Krasnaja-stammen. Han är chef för en skvadron kosacker (60-70 man) och ansvarar för stammens kringströvande boskapshjordar. Han och hans män patrullerar runt om hjordarna och skyddar dem mot eventuella hot, medan deras kvinnor och barn ägnar sig åt själva boskapsskötsel.

Innokentij har genomfört räden mot Nogbe utan att rådfråga Igor. För det första anser Innokentij att stammen behöver godsets marker till boskapen, eftersom de nuvarande markerna har blivit utarmade. Vidare vill Innokentij bli ny hövding, och med en provokativ, djärv åtgärd hoppas han kunna samla stammens unga män omkring sig och avsätta Igor.

STY 14	SMI 12	MST 14
INT 14	STO 14	ITF 12
PER 16	FYS 12	UTB 3

Färdigheter: Långsvärd 18, Dolk 16, Primitiv pistol 18, Stäppöverlevnad 18, Rida 18, Spåra 16, Kamouflage 16, Orientering 18, Finna dolda ting 16, Lyssna 16, Upptäcka fara 16, Tala ryska E, Tala lettiska B.

Mutationer: Vad som utmärker ledarna är att de inte har några defekter. Innokentij Vasilovitj har Sonar och Kameleont.

Vapen: Långsvärd, dolk, 20 mm flint-låspistol.

Rustning: Arméhjälm, metallkyrass och härdat läder över resten av kroppen.

TYPISK KOSACK

STY 12	SMI 12	MST 12
INT 12	STO 12	ITF 12
PER 12	FYS 12	UTB 2

Färdigheter: Vapen 12, Spåra 14, Rida 12, Stäppöverlevnad 14, Kamouflage 14, Orientering 15, Finna dolda ting 13, Lyssna 13, Upptäcka fara 13, Tala ryska D, Tala lettiska B.

Mutationer, vapen och rustning: I äventyret *Mutantkosackerna* (sid 7 och 14) beskrivs 30 kosacker. Använd dessa när du ska ta fram en enskild, vanlig kosack.

Kosackerna har typiska ryska namn som Ivan, Igor, Grigorij, German, Vasilij, Fjodor, Boris, etc.

TILL ANDRA ROLLSPEL

Äventyret kan lätt användas till andra rollspell än Mutant 2. Själva grundintrigen — huvudpersonerna, räden, kidnappningen, fritagandet, flykten — kan ju förekomma i vilket spel som helst; det är bara miljön och rena speldata som hör till ett särskilt spel. Här följer korta redogörelser för hur du omvandlar det.

SAGAN OM RINGEN-ROLLSPELET

Detta äventyr utspelas lämpligast på Rhovanions slätter på 1600-talet under Tredje Åldern. Denna region beskrivs ingående i Midgårdsmodulerna *Rohan* (kapitel 3) och *Södra Mörkmården*. (Äventyret kan också inträffa i Éothéod eller i själva Rohan (se *Rohan* kapitel 4 eller 5), men då måste du själv skriva om bakgrundshistorien).

BAKGRUND

Vägen till Dol Gelydh är lång. Du och de dina rider fram genom ett lantligt landskap, där gårdar och byar ligger

utspridda över slätten. Ju längre mot sydöst ni har färdats, desto glesare har det blivit mellan gårdarna och desto mer välbefäst har varje gård blivit. Det är tydligt att befolkningen i denna del av Dor Rhúnen fruktar österlänningarna. Ni har dock blivit väl bemötta av befolkningen, kanske på grund av ert utseende; få vill riskera att provocera ärrade äventyrare.

Du grunnar över varför din syster Elenea skulle falla för en dúnedainsk adelsman. Inget fel på mannen; Taurandir är en redig och tapper karl, ärrad efter många strider i Gondors tjänst, men hans gods Dol Gelydh ligger långt bortom vad du skulle kalla ära och redlighet; och så finns här det allerstädes närvarande hotet från asdriager, sagather, logather och andra österländska nomadstammar. Deras råder är kända för sin brutalitet och rougirighet.

PLATS

Äventyret utspelar sig i sydöstra Dor Rhúnen, strax utom synhåll från Ered Lithui. Här lever eothraim-stammen Padaruik, asdriager och ett litet antal nybyggare från Gondor. De sistnämnda odlar upp slätten och lever i befästa byar. Kungen av Gondor delar ut förläningar i detta område till lojala och dugliga adelsmän. Syftet är att bringa civilisation till dessa barbariska utmarker i Gondors vidsträckta imperium.

DELTAGARE

KUSHUG-STAMMEN

Kûshûg är en av de nio asdriag-stammarna (se asdriagtabellen i Rohans eller Södra Mörkmårdens tabellhäften). Den omfattar ca 500 personer och lever ett nomadiskt liv på slätterna.



Hövdingen: Kûshûg leds av hövdingen Ishâg (krigsherre, krigare R15 (kval B)).

Hetsporren heter Kashîn (befälhavare, krigare R10). Till sitt förfogande har han sex officerare (krigare R6) och sextio man (krigare R2), vilka utgör stammens fjärrspanare. De uppsöker de rutter och platser dit stammen är på väg och rensar dem från fiender.

SÄNDEBUDET

Byt ut Semyons sändebud mot Morrimbor, en representant för Sauron (Morrimbor är en svart numenorit och andebesvärjare R9). Denne försöker påverka asdriagerna att utföra Saurons vilja, även om han aldrig säger rent ut vem som är hans uppdragsgivare.

STJÄRNORNAS KRIG-ROLLSPELET

BAKGRUND

Vägen till Goswalla Burg är lång. Allt sedan du och dina vänner lämnade Degauerbasen har ni ridit fram genom ett lantligt landskap, där gårdar och byar har legat utspridda över slätten. Ju längre mot sydöst ni har färdats, desto glesare har det blivit mellan gårdarna och desto mer välbefäst har varje gård blivit. Det är tydligt att befolkningen i denna del av Degauer Sana fruktar ga'shuberna.

Ni har dock blivit väl bemötta av befolkningen, kanske på grund av ert utseende; få vill riskera att provocera ärrade äventyrare. Kommunikations-svårigheterna är dock uppenbara; lokalbefolkningen pratar inget annat än sin lantliga, gutturala dialekt.

Du grunnar över varför din syster Elena skulle falla för en adelsman. Inget fel på honom; Cedric haut Goswalla är känd bland rebellerna som en redig och tapper karl, men hans gods ligger långt bortom vad du skulle kalla ära och redlighet; och så finns här det allestädes närvarande hotet från ga'shuberna. Deras råder är kända för sin brutalitet och rougirighet.

PLATS

Äventyret utspelar sig på planeten Degauer Sana, en lantlig, underutvecklad avkrok i galaxen. Denna jordbruksvärld är till största delen befolkad av människor, men här lever också en ras av stäppnomader, ga'shuberna, en art av människoliknande xenomorfer som driver hjorder av gash'gai-boskap över grässlätterna. En del nomadstammar drygar ut inkomsterna med

räder mot ensligt belägna jordbruksbosättningar.

DELTAGARE

SPELARNA

Rollpersonerna bör inte ha tillgång till fräsare, utan bör istället utnyttja de inhemska riddjuren för transporter. Vidare bör de inte ha alltför mycket av tunga vapen. På detta sätt blir äventyret svårare och de kommer på mer jämställd fot med ga'shuberna.

STAMMEN

Gennik är en ga'shub-stam. Den omfattar ca 500 personer och lever ett nomadiskt liv på slätterna. Ga'shuberna är xenomorfer som liknar människor, bortsett från att de är ca 220 cm långa, helt skalliga och har en närmst gräsgrön hudfärg.

Hövdingen: Gennik leds av hövdingen Ish'in (en extra bra "tuff lantis").

Hetsporren heter Kash'in (en "tuff lantis"). Till sitt förfogande har han sex officerare och sextio man, vilka utgör stammens fjärrspanare. De uppsöker de rutter och platser dit stammen är på väg och rensar dem från fiender.

GASHUB-KRIGARE

SMI	3T
BIL	1T+21
MEK	1T
ITF	3T
STY	2T+1
TEK	1T

Vapen: Mausegevär, sabel (skade-TN STY+1T). Några enstaka kan ha lasersvapen eller kulsprutepistoler.

RIDDJUR

Gashuberna rider jättestora, vargliknande rovdjur, kesho'iker, som själva kan slåss med sina kraftfulla huggtänder.

SMI	3T
ITF	3T
STY	4T
Trilsk	2T
Hastighet	2T
Skada	6T

SÄNDEBUDET

Byt ut Semyons sändebud mot Heregon Waurek, en representant för Imperiet, som försöker få ga'shub-stammarna att svära trohet och lydnad mot kejsaren. Använd en Xenomorf mystiker (eller kanske en fallen Lägre Jedi), eftersom Imperiet har insett att de ociviliserade ga'shuberna lättare kan övertygas av en person med "övernaturliga" krafter.

LÖS GÅTAN ELLER GÅ UNDER!

Två män kommer inkånkande på all möjlig utrustning. Den ene, klädd i svart läder och med militärisk hållning, rullar upp en vit duk mot den ena väggen.

Den andre riggar upp en låda med massor av knappar och spakar. Han är stovvuxen, med knäckt näsa och ett ärr tvärs över ansiktet.

"Ärade åskådare", säger den svartklädde, "idag har vi en sensation på programmet."

Vad händer sedan? Katastrofens väktare är ett spännande äventyr som utspelar sig i Pyri-samfundet. En professor kidnappas, men varför?

Äventyret är 48 sidor tjockt.

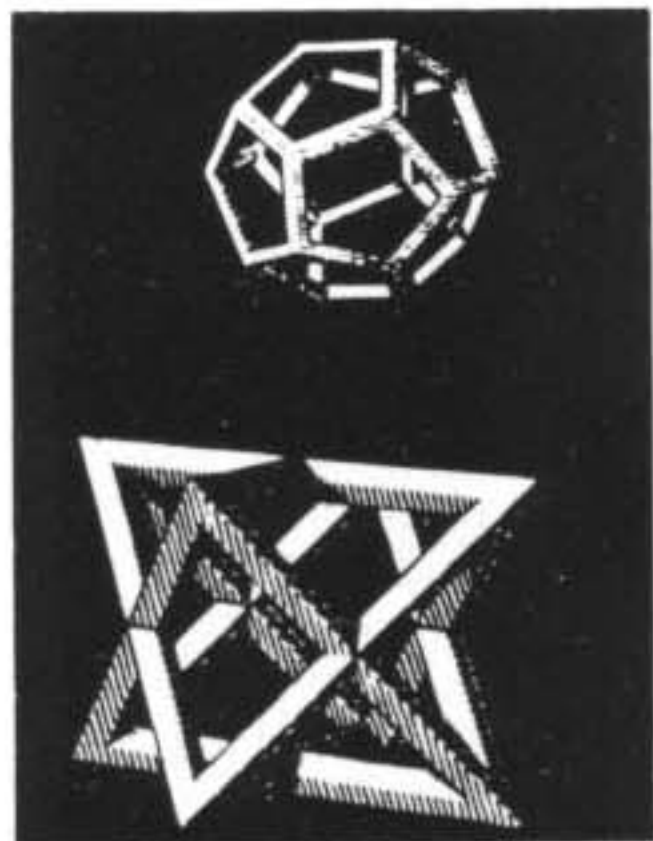
MUTANT

BUTIKSGUIDE

LINKÖPING

SPELSPECIALISTEN TRADITION

GYLLENHUSET
581 03 LINKÖPING
TEL:013-112104



HOT-LINE
Ring 08-6611705
för senaste nytt på
spelfronten.
OBS! Ring 031-150365
för senaste nytt inom
DATASPEL



LUND

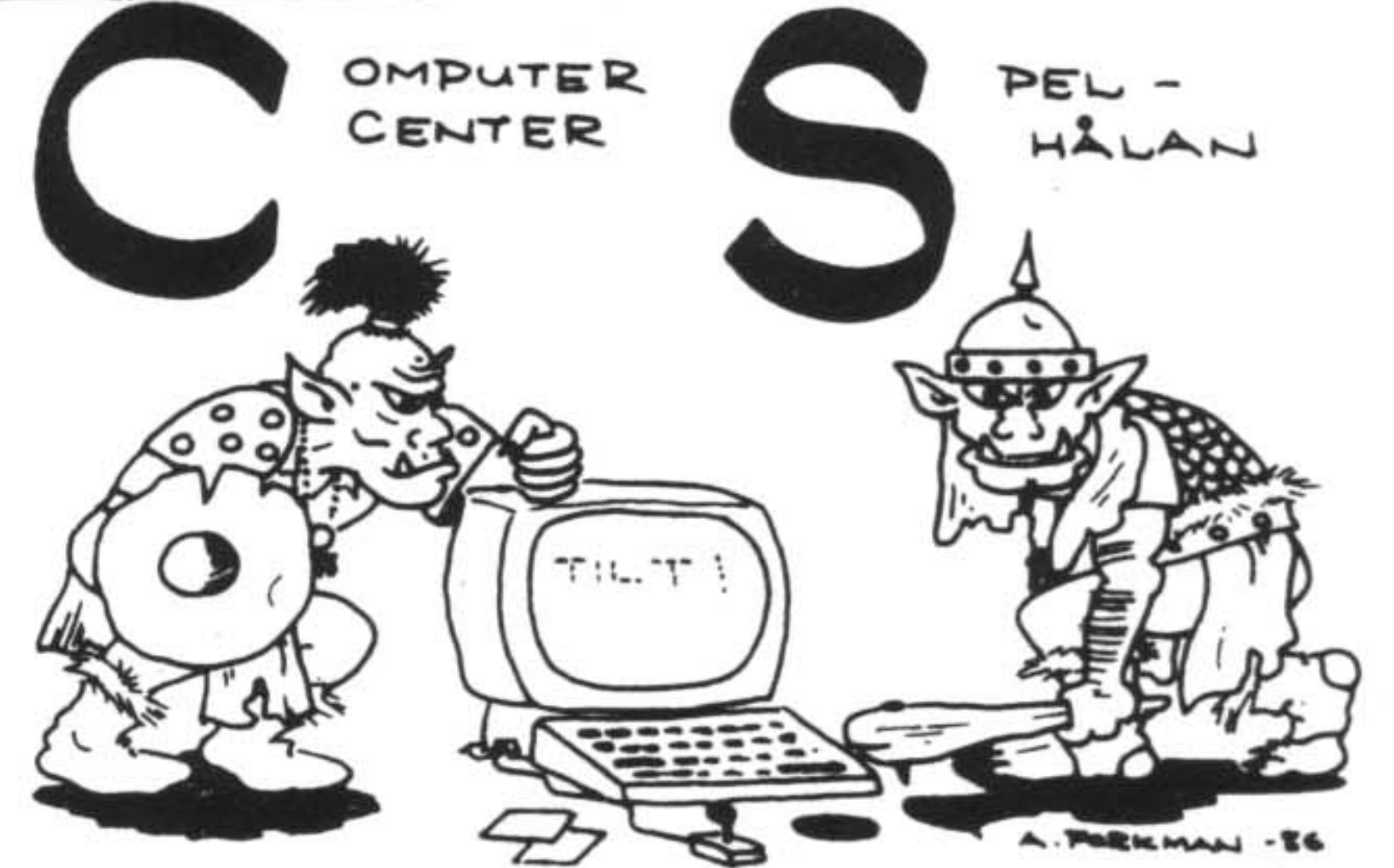


POSTORDER: SKRIV EFTER VÅRA LISTOR
ÖVER AMERIKANSKA OCH ENGELSKA SPEL.

POCKET GAMES
BOX 2115
220 02 LUND

TEL 046-13 86 30
(tel.tid ons-tors 14-18.
Fråga efter P.J.I)

MALMÖ



Stort sortiment av:

rollspel, konfliktspel, tabletop, tärningar,
dataspel, tillbehör, sydsveriges största
sortiment av 15 mm tennfigurer.

Hamngatan 4 • 211 22 Malmö • 040 - 23 03 80

NORRKÖPING

JOKERN SPEL & HOBBY

VI HAR ALLT:
ROLLSPEL
KRIGSPEL
FIGURER
TÄRNINGAR
MED MERA



POSTODER: SKRIV ELLER RING 011-13 10 30

JOKERN SPEL & HOBBY
HOSPITALSGATAN 7, 602 27 NORRKÖPING
MÅND-FRED 10.00-18.00 LÖRD 10.00-13.00

STOCKHOLM

VUXENSERIER SF - FANTASY ÄVEN EGEN IMPORT

Beställ vår stora postorderkatalog med över 1000 titlar!



Renstiernas gata 14, Tel: 08-42 69 98
Postadress: Box 6519, 113 83 Stockholm

STOCKHOLM

SF-Bokhandeln

Specialist på Science Fiction,
Fantasy & Skräck

500 titlar på svenska
1500 på engelska

Stor antikvarisk avdelning

Öppet:
Måndag - Fredag 15.00 - 19.00
Lördag 11.00 - 15.00

POSTORDER! Skriv efter katalog!

SF-Bokhandeln, Atlasgatan 8,
113 20 Stockholm (08/30 28 62)

STOCKHOLM

SPELSPECIALISTEN TRADITION

HUMLEGÅRDSGATAN 13
114 46 STOCKHOLM
TEL:08-6619301



HOT-LINE
Ring 08-6611705
för senaste nytt på
spelfronten.
OBS! Ring 031-150365
för senaste nytt inom
DATASPEL



VI HAR ÄVEN POSTORDER

SUNDSVALL



Allt i spel och tennfigurer.

Bra priser.

Effektiv postorderhantering:
alltid leverans eller besked inom
24 timmar.

Tel: 060/17 55 22 Öppet:
Storgatan 31 Vardagar 1200-1730
852 30 Sundsvall Lördagar 1000-1400

UPPSALA

Allt till Drakar & Demoner, Mutant och Chock.

Äventyr, tärningar, figurer, etc.

Vi har även en del engelska spel.
T. ex. D&D, AD&D, MERP etc.

Bästis



Vaksalagatan 9
tel 1426 20

St. Persgatan 16
tel 14 34 25

UPPSALA

HOBBYSPEL

STORT SORTIMENT - LÅGA PRISER

- »Krigsspel
- »Rollspel
- »Fantasyspel
- »Science-fictionspel
- »Speltillbehör m.m
- »Litteratur
- »Tidskrifter
- »Figurer

Butik och postorder. Du får våra aktuella pris-
listor mot 4:40 kr i frimärken.

HOBBYHUSET

Box 2003 Skolgatan 7 750 02 UPPSALA
018 - 11 15 90

UMEÅ

LEKBITEN

**Bäst i Sta'n
på SPEL**

Kungsgatan 67, Umeå Telefon 090/11 09 09

LEKBITEN

VÄSTERÅS

Vi har fullt sortiment av svenska spel.

Det mesta av det bästa till D&D och
AD&D och övriga amerikanska roll-
spel.

Vi har även konfliktspel från bl a
Avalon Hill, Victory Games och GDW.

Figurer, tärningar, m. m.

Zetterlunds

LEKSAKER och HOBBY
Stora torget 2, 722 15 Västerås
Tel. 021 - 13 14 81, 13 14 91

Om gott och ont

Sinkadus nr 14 bjöd mig på ett par obehagliga överraskningar. För det första var min artikel om Erebs tidiga historia tyvärr så förkortad att den blivit osammanhängande, vilket jag bara kan beklaga.

För det andra påstår Dag Stålhandske på insändarsidan att jag och andra spelkonstruktörer ägnar oss åt "moraliskt förkastlig" verksamhet genom att servera yngre lättpåverkade spelare en förenklad världsbild där "det goda" står mot "det onda". Jag vill gärna bemöta hans inlägg genom att förklara min syn på gott och ont i spelsammanhang.

Under ett par års tid har jag diskuterat Altor — den spelvärld kontinenten Ereb ligger i — med redaktörerna på Äventyrsspel. Anders Blixt har alltid hävdat att rollpersonerna i företagets moduler skall vara på den "goda" sidan, dels därför att rollspel ständigt hotas av samma kritik som Dag Stålhandske presenterar (dvs att de slemma rollspelen förstör vår oskuldsfulla ungdom), dels därför att det goda mot det onda är den klassiska modellen i de flesta sagor, filmer och romaner. Visst kan det vara pikant med ett neutralt äventyr ibland, eller till och med att få leva ut sina sämsta sidor som riktig skurk, men världsbilden blir knappast mer nyanserad eller nyttig för att man byter sida.

Min egen spelvärld saknar övergripande goda och onda makter, men har en mängd olika gudar. Om varelser stöter på någon eller något med makt att behandla dem efter behag utan att de kan göra annat än att be om nåd, så kallas denna företeelse gud. En gud kan alltså i princip vara vad som helst. Till exempel är draken Blatifagus en gud för svartalvorna i "Svavelvinter". Naturligtvis finns det också mer konventionella, okroppsliga gudar, andar, havsgudar, stormgudar och skyddsgudar för städer och länder, men ingen av dessa är allsmäktig, utan måste tvärtom ta hänsyn till diverse högre och lägre väsen. Långt borta i fjärran skymtar man skapelsegudar som inte alls befattar sig med vår världs moraliska problem, utan som har egna motiv om vilka vi vet föga.

Fördelen med denna världsbild är att vad som helst får rum. Man har alltså inte låst sig till en fast ram.

Var kommer då gott och ont in i denna bild?

Det faller sig naturligt att en gud med åsikter om hur världen bör se ut, gärna prackar på sina undersåtar ett antal regler om vad som är rätt eller fel för att styra deras handlande åt det håll han vill. Dessa regler formar en del av undersåtarnas moralregler.

Sociala varelser, dvs varelser som lever med andra, måste desutom ha regler för att säkra grup-

pensöverlevnad. Man kan till exempel inte acceptera att en medlem lägger beslag på all mat eller börjar avliva avkomman. Slutsatsen blir att sociala varelser måste ha en "god" eller "neutral" moral inbördes, även om de kan vara "onda" mot andra grupper. Ensligt levande varelser, till exempel drakar, kan förväntas bete sig mer egoistiskt utan att arten hotas. Eftersom både gudaregler och sociala regler skiftar mellan arter och grupper, kommer det att finnas många olika uppfattningar om vad som är gott och ont, rätt eller fel. Varje grupp kommer att hävda sin uppfattning, och konflikter kommer att uppstå, vilket är själva drivkraften till äventyr.

Med ovanstående världsbild blir det tämligen ointressant att fråga om någon är god eller ond, eftersom svaret beror på vem man frågar. När jag konstruerar en varelse eller ett nytt folkslag, brukar jag istället fråga mig vad de vill, vilken gud (om någon) de bekänner sig till och vilken typ av samhälle de lever i, alltså vilka motiv de har för sina handlingar. Har man detta klart för sig, ger sig de praktiska detaljerna ofta av sig själva. För att varelsema ska bli trovärdiga måste de dock konsekvent hålla sig till sina motiv.

Åter till Dags insändare. Dag menar att Svavelvinter är ett svartvitt äventyr, vilket jag hävdar är fel. Äventyret ger alla möjligheter att blanda sig i mer komplicerade konflikter beroende på hur man spelar det. Shaguliterna uppfattas visserligen av de flesta (även av mig) som mycket onda, därför att de saknar all medmänsklighet och inte skyr några medel för att nå sina syften, men de saknar inte motiv för sin ondska. De är okänsliga fanatiker men deras grymheter har alltid ett syfte. Vidare saknar Svavelvinter en "vit" motpol till ondskan. Spelarnas ursprung — Trakoriska riket — är snarare ett neutralt rike med rymligt samvete, vilket än tydligare framgår av den kommande modulen med samma namn. Det krävs inte alls att äventyrama är ädla hjältar. De ska bara vara förbannade på shaguliterna, vilket även tjuvar lär kunna bli.

Sorgligt nog måste jag vidare upplysa Stålhandske och andra om att shaguliternas grymheter faktiskt förekommer även i vårt svenska samhälle. Som veterinär har jag sett hur djur helt lagligt kan behandlas illa. Jag har helt enkelt fört mina iakttagelser vidare i tillspetsad form. Den motvilja jag söker väcka hos shaguliterna i Svavelvinter speglar min motvilja mot dessa delar av verkligheten.

Stålhandske antyder slutligen att vi konstruktörer framställer skurkarna som bottenlöst onda bara för att rollpersonerna ska slippa dåligt samvete när de plågar samma skurkar. Den slutsatsen är alls inte självklar och får stå för Stålhand-

ske själv. Spelare med "goda" figurer som förfaller till onödiga grymheter är enligt min mening dåliga rollspelare. De har misslyckats med just ett sådant etiskt problem som Stålhandske efterlyser. Som konstruktör tar jag inte på mig skulden för ett sådant misslyckande.

Erik Granström

Jag tänkte ta tillfället i akt för att förklara tydligare vad jag menar när jag talar om goda eller onda sidor. Jag förespråkar inte en glasklar uppdelning i ont/gott i rollspel. Något sådant kan man nämligen inte göra i praktiken; spelarnas rollpersoner brukar ha rymliga samveten. Däremot är jag själv mer lockad av att vara riddaren som räddar jungfrun från draken eller legosoldaten som räddar en stad från att plundras av hunner än motsatsen. Därmed icke sagt att man i allt ska vara ett moraliskt föredöme; de flesta anser nog att det kan vara kul att spela tjuv.

Jag tror att det är mer givande med äventyr där spelarna upplever att de utför något gott, snarare än sådana där de förfaller till slemma illdåd. Jag tror inte att någon som spelar Svavelvinter skulle vara särskilt road av att samarbeta med shaguliterna.

Anders Blixt

Mer om moral och etiska handlingssätt blir det i en artikel av Åke Eldberg i nästa Sinkadus.

Försvunna enkäter

Jag tycker att det är dåligt. Ni utlyser en tävling med en Ivanhoe-modul som vinst. Men i min tidning fanns det ingen enkät. Jag trodde att det hade blivit fel igen, som i nr 13. Men i nr 15 presenterar ni en vinnare.

Jag tycker det är dåligt med en tävling som man inte kan ställa upp i. Utlys tävlingen igen, för jag är nog inte ensam.

Tack annars för en bra tidning.

En rollspelare

Så här är det: efter det att tryckeriet har gjort sitt skickas buntarna med ark till ett bokbinderi. Där vikas, skärs och häftas arken till tidningar. Att det inte var med någon enkät i nr 13 berodde på att lådan med färdigtryckta enkäter aldrig skickades över till binderiet. I nr 14 fanns den med, men precis som i samtliga fall hittills har man lyckats missa att stoppa in enkäter i enstaka tidningar. Vanligen beror det på att det tryckts fler tidningar än enkäter.

En ständig källa till förundran i det här sammanhanget är binderiets envishet med att alltid häfta in enkäterna upp och ner. Inte för att det egentligen gör så mycket, men ändå...

Göra om utlottningen: av praktiska skäl är det lite svårt att göra detta. Istället ber vi att få påpeka att

vi numera lottar ut en box i varje Sinkadus bland de inskickade enkäterna. Hade det rört sig om en tävling där deltagarna t ex skulle skriva något, kan vi i ett liknande fall förlänga tävlingsstiden. Skälet till att vi lottar ut spel till de som skickar in enkäterna snabbt, beror på att vi behöver få in dem så snabbt som möjligt. Att i ett sådant läge förlänga eller göra om en viss utlottning är därför inte möjlig.

Vi beklagar att några har fått tidningar som inte har varit kompletta, och har vederbörligen näpsat både binderi och tryckeri för detta.

Regelfixering

Jag vill inte rikta denna kritik mot Äventyrsspel, utan till hela rollspelsgenren och dess utövare. I början var rollspelen mera en sorts regelfixerad grottforskningsövning, vilket speglas väl i sådana klassiska mastodontverk som AD&D och dess tidiga biprodukter. I början av 80-talet syntes dock en tydlig förändring till det bättre med klassiker som Runequest och Traveller. Men med rollspelens definitiva intåg i Sverige med den lilla hederliga lådan (första utgåvan av Drakar och Demoner, som jag nog kan hitta i någon dammig byrålåda därhemma) började åtminstone här i Sverige en förändring av hobbyn. De första två lådorna, Mutant och DoD var både lättlästa och publikvänliga. Jag känner många som fortfarande sitter och harvar med dessa godingar, och inte har tröttnat än! Jag tror att det är där som rollspelen har sina verkliga fans.

Med de svenska rollspelens, och vissa engelskas utveckling har nu några xenobiologer upptäckt en ny mutation av rollspelaren. Vi känner honom under olika namn, men "gimmickar" och regeladvokater är nog de vanligaste benämningarna. Hans spillning känns lätt igen — högar av regelböcker, papper, transparenta tämningar och räknedosor. Han hittas oftast vid sin boplatz, ett stort bord där han sitter med rufsigt hår och onaturligt uppspärrade ögon. Där sitter han och hans gelikar, ibland flera dygn i sträck, lutade över digra regelböcker och för en sorts sporadisk diskussion som de lite missvisande kallar för att "spela". Känns det igen? Givetvis!

Det är denna utveckling jag vill kritisera, och de som har startat den. Vad beror det på? Kan det finnas något nöje i denna sorts rollspel? Var tog de vägen, pionjärerna? Sitter de kvar i sina små kvarter, de som började spela rollspel för att det var kul? För mig är det ett mysterium. Allt flera av de rollspelare man möter har förfallit till denna sorts spelande.

Realism, vad är det? Jag retar mig, varje gång jag läser Brevsidan i Sinkadus, på sådana som klagar på "överkliga" eller "motsägelsefulla" saker. Vilket av dessa två exempel låter mest spännande: "Vi

vadade i gytta upp för landsvägen från Svenssons världshus och ankom till den lilla byn Birmingham, där borgmästaren sa att något större potatisproduktionen..." eller "I det innersta rummet av kung Klaxx fängelsehålorna fann vi ett magiskt svärd, som på pin kiv teleporterade oss till restaurangen vid slutet av universum. Samtidigt trillade något onämnbart genom rymdtidsväven..." Tio poäng för deduktionsförmåga.

Sinkadus är en bra tidning, men en utökning av brevsidan skulle inte sitta dumt.

Med diaboliska hälsningar.
Sven "Livet? Tala inte med mig om livet!" Andersson

Tänker ni låta det här stå oemot sagt? Har han rätt, går vi mot en rollspelsvärld där den regelfixerade "vanta-ett-ögonblick-jag-ska-barakolla-den-här-modifikationen-i-tabell-si-och-så" helt kommer att dominera? Använd Brevspalten och säg vad du tycker!

Lotteri?

Jag har en del frågor och kommentarer som jag önskar besvarade.

1. Har ni börjat lotta om vilka klubbar som ska få vara med på Klubbsidan? Vår klubb har inte varit med på flera gånger, trots att jag har skickat in en tydlig notis. Jag sänder med en ny i det här brevet.

2. Står utformningsidén till Encyclopedia Galactica kvar? Jag har inget emot A5-format, bara inte priset påverkas. Ni bör vara medvetna om att det engelska originallet inte kostar mer än 154:-. Kommer er version att kosta mycket mer?

3. Varför har ni andra äventyr mellan delarna av "Jakten på Mean Geibriel"? Visserligen tycker väl de som inte gillar Stjärnomas Krig-rollspelet inte om att det blir flera SKR-äventyr i rad, men det kan ni ju kompensera med mycket mer material till de andra rollspelen.

4. Planerar ni att översätta något/ några av produkterna som har kommit ganska nyligen från West End? Campaign Pack är bra, likaså Tatooine Manhunt. Strikeforce: Shantipole har jag inte testat än, men som sagt, de andra är mycket bra.

5. Varför inte publicera lite information om Stjärnomas Krig-filmerna och George Lucas i Sinkadus? Åke Eldberg, t ex, kan säkert hjälpa till. Jag vet inte hur det är med de övriga läsarna, men åtminstone jag är intresserad av Lucas och hans filmer.

Vänliga hälsningar
Krister Persson

1. Nej, vi har inte börjat lotta ut platserna på Klubbsidan. Utrymmet är dock begränsat vilket har medfört att alla inte har kommit med av det skälet. Vilka har då fått stå över? Framför allt de som har varit med ett par gånger tidigare, men erkän-

nas skall att vi inte har varit helt konsekventa. Bot och bättring utlovas.

2. Ja, det blir tre häften i en box. Vi hoppas kunna hålla priset till 179:-, men just nu kan vi inte lova något. Ett plus för vår uppdelning är att det blir lättare att hitta i de olika delarna. Jag tror att de flesta som har haft möjlighet att spela med både den engelska och den svenska versionen av spelet uppskattar överskådligheten i den svenska. En parentetisk kommentar: det format som vi använder på våra regelböcker kallas för G5.

3. Två skäl, varav det ena är det du hänvisar till. Vi tror att det kanske inte skulle uppskattas av hela läsekretsen att vi körde alla tre delarna direkt. Det andra skälet är betydligt mer prosaiskt: Henrik har helt enkelt inte haft tid att skriva färdigt dem! Istället har arbetet med Ivanhoe prioriterats. Del tre kommer dock i nästa nummer. Ungefär lagom till att vi skulle skicka iväg nr 15 till tryckeriet, kom han på ett namn på trilogin — Kaleidroskop.

4. Jodå, de kommer! Mäniskojakt på Tatooine (eller nåt sånt...) blir det första äventyret. Planerad publicering i vinter/vår någon gång. Troligen gör vi Campaign Pack därefter. De här äventyren har bland de bästa kartor jag har sett i rollspelssammanhang (kanske med undantag från Ann-Sophies kartor, möjligen...). I Tatooine finns bland annat en plan över cantinan i Mos Eisley.

5. Information om filmerna? Jo visst kan vi skriva om det, det är inte bara Åke som är en stor Stjärnomas Krig-fantast. Frågan är bara vilket intresset är bland läsarna i stort. Så jag låter frågan gå vidare. Skriv en rad och tala om vad just du vill att vi skall skriva om till Stjärnomas Krig — enbart artiklar om spelet, eller både spel- och film-artiklar.

Spelstämning

Först och främst vill jag tacka för en mycket välplanerad och intressant Spelkongress. Curtis Smith från West End Games var mycket rolig att lyssna på, även om jag personligen inte tycker speciellt bra om Stjärnomas Krig.

Nu har jag en del saker att ta upp, och jag skulle vara mycket tacksam om ni tog upp det i Brevspalten.

1. Jag har spelat och varit SL för Drakar och Demoner under de senaste fem åren, men jag tycker att det under de senaste två åren har börjat urarta till något som, om det tillåts få fortsätta, börjar likna Dungeons & Dragons. Nästan alla regler tar upp strid och magi. En äventyrsgrupp utan krigare och magiker skulle vara förlorad i vilket äventyr som helst, medan en grupp enbart bestående av dessa två yrken troligtvis skulle klara sig igenom alla.

De flesta som spelar Drakar och Demoner seriöst är måttligt intresserade av att dräpa svartfolk i tid och otid. Ej heller är de ute efter enorma skatter. Vad seriösa rollspelare är ute efter är stämning. Ni har ett mycket välutvecklat färdighetssystem som jag anser att ni bör utnyttja till fullo, för utan det vore Drakar och Demoner inte mycket. (När jag talar om Drakar och Demoner menar jag även Expert och Gigant.) De som enbart är ute för att döda och hitta skatter, kan lika gärna spela Dungeons & Dragons, som bör passa dem bra.

Jag skulle gärna se att man fick användning för mer ovanliga färdigheter i era äventyr, t ex Heraldik, Geologi, Administration/Juridik, osv.

Dessutom anser jag, och flera med mig, att hjältepoängssystemet är en aning snett. Förutom att höja någon färdighet till 21 eller att på kungens begäran rädda prinsessan, finns det inget sätt för någon icke-krigare (eventuellt med undantag för någon mäktig trollkarl) att få hjältepoäng.

Skulle t ex en lärd man, munk, köpman eller jägare mot förmodan få tag i hjältepoäng har han ändå väldigt svårt att köpa någon användbar hjälteförmåga. En hjälteförmåga som exempelvis Tidskänsla har dessutom ingen mening när klockor och riktig tideräkning inte existerar.

2. Jag tycker att tabellen med olika stånd (i Expert) är enkel och bra, men förutom valet av yrke påverkar den spelet väldigt lite, och det tycker jag är synd.

3. Satsa mer på snygga teckningar i äventyren. En bild säger mer än tusen ord, men Nisses säger mer än tiotusen. Skämt åsido, så är bra illustrationer en sak som höjer kvaliteten mycket.

4. Monsterböckerna är bra (särskilt del 1), men varför kalla dem Monsterböcker när det bara finns en samling varelser i dem? Drakar, lindormar och onaquier i all ära, men ett monster är en livsfarlig, rasande best, inte en varelse som ligger snäll och tyst i sin håla och ruvar på skatter i århundraden.

Gör lite monster! (De kan vara användbara till annat än yxmat.)

5. Utnyttja era varelser bättre. Alla vet redan hur en orch ser ut och beter sig, fast få känner till något om serpenter, karkioner eller älvor. Men snälla, låt oss slippa möta en tyrannosaurus rex eller stegosaurus (eller något annat lika tontigt från juratiden) på väg till världshuset!

Enligt min uppfattning hör de överhuvud taget inte hemma i en fantasyvärld.

6. Hurra för Krugal Svylse! Det var en vis man som visste hur man görett underhållande äventyr. Själv är jag ingen SL som sätter in en massa sjuk humor i mina äventyr. Att grilla svartankor på bål är helt enkelt inte min stil, men Krugal

Svylses förbannelse var bra. Det fanns stämning, dramatik, humor och tankearbete i det. (Det finns inget som säger att lite humor förstör äventyren!) Bra jobbat, Mikael Carlstedt!

7. Sätt in mer stämning i äventyren. Jag vet av erfarenhet att ni säger att det är upp till SL, men det underlättar mycket om skriver om sådana saker som vind, väder, klimat, känslor och intryck. Det är just sådana smådetaljer som skiljer ett bra äventyr från ett dåligt. Personligen tycker jag det är bättre att skildra en sak dåligt än inte alls.

8. Jag gillade Gigantreglerna beträffande årskostnader på sidan 38 i Kampanjboken, men jag saknar tyvärr något som säger att det t ex lönar sig att hålla ett halvdussin riddare vid sitt hov, när de inte på något sätt påverkar spelet.

Dessutom skulle jag vilja veta hur soldaternas stridsmoral inverkar på stridens resultat, samt vad som skiljer skickliga soldater från dåliga.

9. Gör några bra artiklar om hober och stenfolk i Sinkadus. Älvfolk och odöda har fått alldeles för mycket publicitet!

10. Jag tycker att ni är för bundna till era egna magiregler när ni skall göra ett magiskt föremål. "...ringar som ger mörkersyn till den som bär dem, stövlar som ger bäraren extra skicklighet (t ex 1T6x10)..." står det i grundreglerna, men det är lätt att glömma att om man inte slår upp det på sidan 48. Det är väldigt sällan ni har ett magiskt föremål i era äventyr utan att förklara exakt vilka besvärjelser och formler som är lagrade i det. Okej, magibokens besvärjelser täcker nog vad en skicklig magiker behöver kunna, men till mäktiga föremål typ Ljusbringaren är den helt enkelt otillräcklig. Magiboken och alla andra formler kan omöjligt konkurrera ut fantasin när det gäller att skapa ett magiskt föremål.

11. Jag tyckte om sången i Krugal Svylses förbannelse, och jag tyckte om hovpoeten Karl Snollskis "Junker Ulv" i nr 13. Jag tycker att en musik- eller dikthörna i Sinkadus vore bra, och om ni skulle hålla med mig har jag bifogat några egna bidrag (kanske lite rasistiska vad gäller vättar)!

Till sist vill jag hålla med Johannes Nesser beträffande "Krönikera mera", den var råbra! "En avhopparens bekännelse" innehåller också många bra synpunkter på S.A.V.E. som inte är uppenbara.

Dessutom vill jag tacka för en bra speltidning och att sakerna börjar komma ut både snabbare och punktligare.

S.N. Pagden i kampanjen "Varulven"

Nu hoppas jag att de som ogillar en positiv inställning inte storknat efter det här långa brevet...

— Red



SLAGET OM BLODSSGLÄNTAN

2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4
3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4
2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4
3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4

ALVER

3	4	3	4
2	2	2	2
3	4	3	4
2	2	2	2

SATYRER

3	4	3	4	3	4	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3
3	4	3	4	3	4	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3

KARDISKA TRUPPER

6	5	6	5	6	5	6	5
5	5	5	5	5	5	5	5
6	5	6	5	6	5	6	5
5	5	5	5	5	5	5	5

SVARTALFER

3	4	3	4
2	2	2	2
3	4	3	4
2	2	2	2

RESAR

3	2	3	2	3	6	6	6
3	3	3	3	3	2	2	2
3	2	3	2	3	6	6	6
3	3	3	3	3	2	2	2

ORCHER

3	4	3	4	3	4	3	4
2	2	2	2	2	2	2	2
3	4	3	4	3	4	3	4
2	2	2	2	2	2	2	2



Öppet fält

Skog

Flod

Berg





Slaget om Blodsglántan är ett enkelt konfliktspel avsett för två till fyra spelare. Reglerna är komponerade så att man inte behöver ha någon tidigare erfarenhet av liknande spel.

Det enda som behövs för att spela är en tio-sidig tärning och en sax utöver komponenterna i det här numret av Sinkadus.

Bakgrund

De som har läst Tidslinjen i Drakar och Demoner Ivanhoe är väl förtrogna med de krig som utkämpades mellan Aidne-bergens svartfolk och Goianas alver under åren 405–415 e.O. För de övriga låter vi historieskrivaren Grim Trevilsson berätta vad som hände:

"Det var i Etins 412:e år efter Odos födelse, som svartfolken än en gång gingo ned från Aidnes mörka berg mot Kardiens fagra provins Goiana. De hade under de senaste årtiondena ökat sitt antal våldeligen, och de sökte nu nytt livsrum bland Goianas höga stammar och klara vatten. En stor här av orcher, svartalfer och resar drogs samman och tågade norrut.

Hären mötte till en början inget motstånd, eftersom skogen bara befolkades av spridda skogshuggare och ett fåtal skygga skogsalver.

Den kardiske konungen Beronrik den Gamle lät då sända en stor skara riddare att organisera motståndet i provinsen, och så skedde. De listiga svartfolken visste dock att riddarnes hästar icke kunde

trava i skogarna, och de lade sig i bakhåll och riddarne ledosvåra förluster.

Vid ett tillfälle möttes de bägge härarna i en stor glänta, senare kallad Blodsglántan på grund av den blodspillan som då uppstod. Riddarne kunde här få svängrum för sina lansar, och därtill kom en stor skara bålde satyrer för att bekämpa svartfolkens här. Men alverne voro klen rustade och stodo i längden icke emot de ilskna orcherna.

Stor blev veklagen efter den dagen, och det dröjde många år innan svartfolken voro helt bortdrivna ifrån Goianas marker."

Den gången förlorade alltså alvernas här, men du har nu möjligheten att ändra historien och försöka driva bort svartfolken i ett enda slag.

REGLER Spelplanen

Spelplanen visar Blodsglántan och dess närmaste omgivning. Vad de olika rutorna föreställer visas i terräng-nyckeln i kartans övre högra hörn.

Öppet fält (gläntorna) ger inga speciella effekter på vare sig strid eller förflyttning.

Skog har ingen annan funktion än att tungt kavalleri inte är särskilt effektivt där (se nedan).

Man kan aldrig korsa en flod annat än över bron eller vadstället.

Man kan inte heller klättra uppför bergssidorna.

Ett gott råd är att klistra upp kartan på ett styvt, slätt underlag, så blir spelet stadigare.

Spelpjäserna

Spelpjäserna, de fyrkantiga pappersbrickor som du finner på kartongarket i tidningen, kallas markörer. Om du vill kan du klistra upp markörerna på en bit tunn kartong innan du klipper ut dem, så blir de lite stadigare.

En markör motsvarar en enhet infanteri eller kavalleri om cirka 10 soldater.

På varje markör står angivet följande:

- **Anfallsstyrka (AS).** Detta är soldaternas anfallsstyrka. För att lyckas med ett anfall skall du slå under denna siffra med 1T10. Tungt kavalleri har -3 på AS då det anfaller in i en skogsruta.
- **Försvarsstyrka (FS).** Detta är soldaternas försvarsstyrka. För att slå tillbaka ett anfall skall du slå under denna siffra med 1T10. Tungt kavalleri har -2 på FS då det försvarar i en skogsruta.
- **Förflyttningspoäng** Varje markör har ett antal

förflyttningspoäng (FP).

FP är det antal rutor en styrka får flytta under förflyttningen. Att korsa en rutgräns kostar normalt 1 FP, oavsett terräng. Tungt kavalleri måste dock 'betala' 1 extra FP för varje skogsruta de går in i. (Tungt kavalleri som helt befinner sig i skogen under sin förflyttning kan då flytta högst 2 steg.) Det blir ingen extra kostnad när kavalleriet flyttar från en skogsruta till öppen mark.

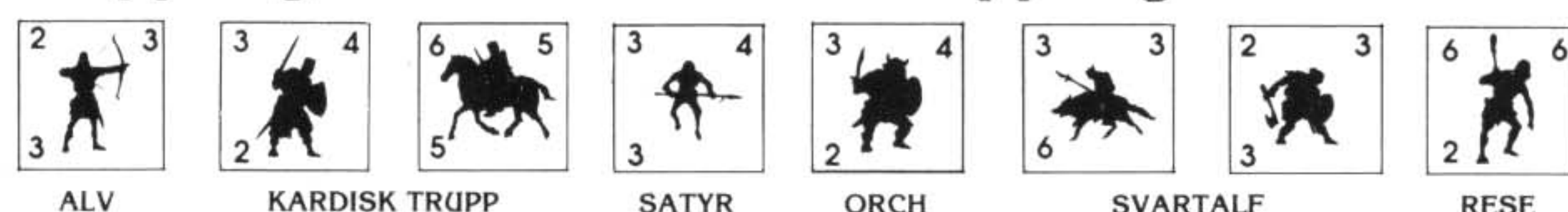
Värdena för de olika truppslagen är följande:

	AS	FS	FP
Lätt infanteri:	2	3	3
Tungt infanteri:	3	4	2
Lätt kavalleri:	3	3	6
Tungt kavalleri:	6	5	5
Resar:	6	6	2

Spelets gång

Spelet börjar med att spelarna placerar ut sina markörer i de rutor som bär deras beteckning. Det ska stå två likadana markörer i varje ruta.

- **Truppslag.** Så här ser de olika truppslagens brickor ut:



ANFALLSSTYRKA

FÖRSVARSTYRKA



FÖRFLYTTNINGSPÖÄNG

SLAGET OM "BLODSGLÄNTAN"

av Henrik Strandberg

SPELTUREN

Spelet delas in i *spelturer*, som i sig delas in i två *moment*; *förflyttning* och *strid*. Den spelare, vars tur det är, kallas *anfallare*. Den andre spelaren kallas *försvarare*.

Den spelare som sköter svartfolken börjar.

Förflyttning

Anfallaren får flytta alla, några, eller inga av sina trupper.

Strid

Alla strider genomförs.

Då anfallaren har attackerat alla trupper som befinner sig inom hans *kontrollzoner* (se nedan) efter förflyttningen, är det motspelarens tur.

FÖRFLYTTNING

- En markör får flyttas obegränsat antal steg inom sin FP. En lätt infanteristyrka, t ex, får alltså flytta 0, 1, 2, eller 3 steg. Hur många riktningsändringar som helst får göras under förflyttningen.
- Att korsa gränsen mellan två rutor kostar alltid 1 FP. För tungt kavalleri kostar det dock alltid 2 FP att gå *in* i en skogsruta. Att gå *ut* ur en skogsruta kostar inget extra. Eventuella överblivna FP kan inte sparas till nästa omgång.
- Man får ställa högst två markörer i samma ruta.
- Man får alltid gå igenom en ruta där det finns egna markörer, oavsett hur många markörer som flyttas eller hur många som står i rutan. Detta gäller dock ej om rutan man går igenom är en del av en fientlig kontrollzon.
- Endast en enhet i taget kan befinna sig på bron. Om fientliga styrkor hindrar enheten att gå vidare, måste den stanna på bron.

Kontrollzoner

Alla rutor som gränsar till en trupp utgör den truppens *kontrollzon*. En trupp som går in i en fientlig trupps kontrollzon måste omedelbart stanna och får inte fortsätta sin förflyttning, oavsett hur många FP den har kvar. Det enda sättet att lämna en kontrollzon är att förgöra den trupp som orsakar kontrollzonen, eller att retirera

ut ur den efter strid.

- Egna kontrollzoner har ingen inverkan på förflyttningen.
- Alla fientliga styrkor som befinner sig inom ens kontrollzoner måste anfallas. Däremot måste inte alla styrkor som befinner sig i fientliga kontrollzoner anfalla. I en bunt med två markörer räcker det med om den ena av trupperna anfaller.
- En kontrollzon kan inte sträcka sig över en flod.

STRID

Då en trupp har flyttat in i en fientlig trupps kontrollzon, är en strid oundviklig. Stridensker i 5 steg:

1 Anfallaren anfaller

Han slår då 1T10 för var och en av de egna trupper som deltar i anfaller. För varje slag som är mindre än eller lika med den truppens AS utplånar han en motståndar-markör. Försvararen tar inte bort sina markörer ännu, utan håller bararäkningen över hur många som har förlorats.

2 Försvararen slår tillbaka

Han slår då 1T10 för var och en av de trupper som försvarar. För varje slag som är mindre än eller lika med den truppens FS så utplånas en anfallar-markör.

3 Reglera förluster

Förlorade markörer tas bort från spelplanen. Spelarna väljer själva vilka markörer de vill förlora.

4 Reträtt

Försvararen retirerar om han så önskar. Om försvararen vill, så får han retirera med sina trupper ett steg bort från den anfallande truppen. Han får dock inte gå in i en fientlig kontrollzon.

5 Förföljelse

Anfallaren förföljer in i nu ledig ruta. Om försvararen har förlorat en markör så att rutan där den stod blir tom, så får anfallaren gå in med högst en av de markörer som deltog i anfaller. Striden i denna ruta är då avslutad.

Upprepa steg 1 till 5 tills:

- Anfallaren avbryter attacken
- Försvararen retirerar

- Någondera sidan är utplånad

Då anfallaren har attackerat alla trupper som befinner sig inom hans kontrollzoner efter förflyttningen, är det motspelarens tur.

Vem vinner?

Den spelare som kontrollerar svartfolken vinner om han lyckas ta sig ut över södra kanten av spelplanen med minst 25 st markörer *eller* om han lyckas ta sig över bron med två markörer (det går ju även att ta sig över vid vadstället, men svartfolksspelaren har inte vunnit förrän hans markörer har tagit sig förbi rutan mellan flodkröken och bergssidan).

Alvspelaren vinner om han kan decimera svartfolksarmén till färre än 25 enheter, vilket betyder att även om svartfolksspelaren har enheter kvar så att han skulle kunna uppfylla det andra kravet, så har han förlorat.

Flera spelare

Om fler spelare än två deltar är det enklaste att man delar upp de bägge sidornas trupper sinsemellan.

TRE SPELARE

Är man tre spelare sköter en spelare alvsidan; spelare nummer två sköter svartalferna och resarna; medan spelare nummer tre sköter orchererna. Spelturerna blir då:

- a) Orchspelaren
- b) Älvfolksspelaren
- c) Svartalfs- och resespelaren

FYRA SPELARE

Är man fyra spelare delas även alvstyrkan upp, så att en spelare sköter de kardiska trupperna och satyerna, och den andre sköter alverna. Spelturerna blir:

- a) Orchspelaren
- b) Alvspelaren
- c) Svartalfs- och resespelaren
- d) Satyr- och riddarspelaren



Tips

Den spelare som kontrollerar alverna måste använda sin rörlighet för att utmanövrera de mer orörliga svartfolken. Genom att utnyttja det lätta infanteriets rörlighet kan han omringa svartfolkstrupper så att de inte kan retirera.

Det tunga kavalleriet är ganska värdelöst i skogen, och bör istället användas för slå-och-spring-attacker i gläntan. Med sin stora rörlighet och styrka är de spelplanens starkaste pjäser.

Svartfolksspelaren bör egentligen hålla sig i skogen där alvspelarens tunga kavalleri inte är effektivt. Å andra sidan är det omöjligt att kunna kasta fram alla sina trupper på sidorna av gläntan.

För bägge spelarna gäller att inte anfalla med bara 'bra' trupper utan även låta lätta styrkor delta i anfallen, så att dessa kan 'offras' då man tar bort sina förluster. Det är ju alltid bättre att förlora en svag trupp än en stark.

Utnyttja möjligheten att förfölja in i en ruta som blivit ledig, för att därigenom 'binda upp' trupper längre bak med kontrollzoner. Ibland kan det vara värt att offra en svag trupp för att hindra fienden från att använda en stark trupp i nästa spelomgång.

ÄVENTYRLIGHETER

Olle Sahlin introducerar numrets tema

Hur gör man när man konstruerar äventyr? Hur förbättrar man ett som är halvbra? Vad kan man göra för att få fart i gamla trötta kampanjer? Vi kan inte lova att vi har de definitiva svaren på dessa, några av de oftast ställda frågorna som har med rollspel att göra, men kanske kan de artiklar som vi presenterar i det här numret ge en del ledning. Då ämnet knappast är uttömt, kommer vi med stor sannolikhet att återkomma till det många gånger framöver.

Ett par av artiklarna ger vid första anblicken intryck av att vara skrivna för något visst rollspel, men låt dig inte luras av att tro att t ex "Hur SL överlever rollspelsäventyren" bara är till för de som spelar Sagan om Ringen — vi tror att alla kan få ut åtskilligt av den artikeln, oavsett om man tänker spela det äventyr som den behandlar, eller inte. Likadant är det med "Äventyrsmiljöer"; det är inte bara fantasyrollspelarna som har nytta av den artikeln.

De tidigare artiklar som vi har publicerat och som handlar om hur man spelar, har alla hört till de mest uppskattade i Sinkadus, och det är vår förhoppning att du skall få lika stor nytta av de här.

ÄVENTYRS-KONSTRUKTION

Anders Blixt

Äventyret är rollspelets kärna. Utan det funnes det inga rollspel. Men varifrån kommer då själva idén med äventyr? Den förlorar sig i forntidens dunkel, ty de rollspelsäventyr du och dina vänner ägnar er åt på helgerna är ättlingar till de gamla sagorna och myterna där gudar och hjältar utförde otroliga stordåd i fantasivärldarna.

Beståndsdelar

Ett äventyr har tre huvudsakliga beståndsdelar: Intrigen är det som sker, vad SLP och rollpersonerna gör. Miljön är de platser där äventyret utspelar sig. SLP är de personer med vars hjälp SL genomför en intrig. Det går inte att säga vilken av dessa tre som är viktigast, det varierar från äventyr till äventyr.

INTRIG

Att starta med intrigen är nog det vanligaste sättet att konstruera ett äventyr, men det har vissa problem. När man väl har funderat ut sin intrig måste man förse den med en passande miljö och lämpliga personer, vilket kan kräva mycket konstruktionsarbete. Det är ju inte säkert att platser och de SLP som redan finns beskrivna i kampanjen passar in i äventyret.

När det gäller intriger är böcker och filmer de bästa källorna. Läs äventyrshistorier av olika slag och konstruera om dem till rollspelet. Här finns dock ett problem; bokhjälten löser sina problem på bara ett givet

sätt och alla andra möjligheter försvinner utan att behandlas närmare av författaren. Så är inte fallet i rollspel; det går aldrig att förutsäga hur spelarna kommer att ta itu med ett visst problem och SL måste därför ha ägnat en del tid åt att ha funderat ut alternativa lösningar.

Dessutom är risken stor att spelarna kommer med en lösning som SL aldrig kom på. I detta läge är enda utvägen improvisation och om SL har tillbringat ordentligt med tid på att skapa SLP och miljö så blir improvisationen lättare.

MILJÖ

Jag brukar numera starta äventyrskonstruktionen med att konstruera miljön. Sedan låter jag en serie äventyr utspela sig i denna miljö. Därefter bygger jag på antingen med intriger eller med SLP. Många års erfarenhet som SL har lärt mig att detta är en metod som passar mig bra.

Man startar med att skapa en plats. Den kan sträcka sig från en by till ett helt land. Platsen förses med flora, fauna och naturresurser, och slutligen med SLP.

När allt detta är klart ser man över platsen och undersöker vilka intriger som finns automatiskt inbyggda. Det kan röra sig om personer eller grupper som konspirerar mot varandra, eller naturproblem som drabbar området. Det är enklast att låta verkligheten fungera som en förebild för

skeendet; en historiebok och en atlas över vår värld kan därför komma till stor nytta. Verkligheten är nämligen mycket mer varierad och fantasifull än någon spelledare.

SLP

Man bör bara inleda äventyrskonstruktionen med SLPna om man vet vad man vill ha. Då konstruerar man dem mycket detaljerat och koncentrerar sig på vad SLPna vill uppnå. Vad en SLP vill är en mycket viktigare del av ett äventyr än vad personen i fråga kan göra. Färdigheterna sätter därmed begränsningar för personens möjligheter, medan viljan är själva drivkraften.

Skriv gärna en halv A4-sida med bakgrund och personlighet så att du får en tydlig bild av SLPn. Om du tycker att det är jobbigt att fantisera ihop personer kan du använda verkliga eller fiktiva personer som förebild, t ex lärare, kamrater eller figurer som har dykt upp i filmer eller böcker. Blanda från olika källor så blir personerna mindre lätta att känna igen.

DRUNKNA INTE I DETALJER

Det är alldeles för lätt att stirra sig blind på äventyrets alla detaljer och försöka skapa allting så noggrant som möjligt. Detta kommer bara att leda till att du drunknar i detaljerna och riskerar att aldrig slutföra ditt äventyr.

I stället ska du koncentrera dig på att skapa ett ramverk. Gör en översiktlig beskrivning av intrig, miljö och SLP. Skapa sedan detaljerade versioner av de absolut väsentligaste sakerna, t.ex. den ledande SLPn, så att du vet hur de agerar i olika situationer, samt de platser som spelarna med säkerhet kommer att besöka.

Låt resten förbli på en skissartad nivå, och improvisera istället när spelarna kommer i kontakt med dessa delar av äventyret. Till exempel kan du avstå från att skapa varje buse i en gangsterorganisation och istället göra ett fåtal standardpersoner som kan användas om och om igen. Spelarna lär knappast märka något.

Sammanbindning

Det är ofta kul om en serie äventyr binds samman på ett eller annat sätt. Om du tittar på amerikanska TV-serier av typen Fame, M.A.S.H. eller Cosby ser du att huvudpersonerna inte utvecklas i någon större utsträckning från episod till episod. När ett avsnitt slutar är man för det mesta tillbaka i det normalläge som rådde innan avsnittet började. Orsaken till detta är enkel: TV-bolagen vill kunna göra mängder av avsnitt och om man lät personerna förändras under seriens gång skulle de snart tappa kontrollen över skeendet och kanske bli tvungna att lägga ner serien.

Detta sätt att se på äventyr är vanligt i rollspelskampanjer. När ett äventyr är klart återvänder rollpersonerna till något slags normalläge och är där redo för nästa äventyr.

Så behöver det inte vara om man utgår från miljö och SLP istället för intriger. Om rollpersonerna rör sig i en miljö där de samspelar med olika, väl gjorda SLP, kan de påverka dessa och påverkas i sin tur. Vad rollpersonerna gör gentemot SLP kan skapa vänner och fiender under lång tid framöver och kan utgöra grogrunden för en serie olika äventyr. Om du går tillväga på detta sätt kommer kampanjen snarare att likna en teaterserie av svenskt eller brittiskt snitt, eller en komplicerad roman, som t ex Shogun eller Törnfåglarna.

När ett äventyr är slut, kasta då inte SLP:n på skräphögen, utan ta en titt på hur de har samspelat med spelarnas rollpersoner. Om det finns någon eller några som kan återvända för att återigen samspela med spelarna, låt dem då göra detta ett par äventyr senare. På detta sätt kommer du att skapa en allt mer levande 'verklighet' inom vilken spelkampanjen utspelar sig.

Lettiskt exempel

Jag ska nu använda äventyret **LETTISKT INTERMEZZO**, vilket finns på annan plats



i detta nummer, som exempel på hur man kan gå tillväga.

MILJÖN

Jag började med miljön, sydvästra Lettlands öppna slätter med spridda skogsdungar. Terrängen är mildt kuperad och jorden är bördig. Här finns grunden för konflikten mellan kosackerna och Lettland: marken. Båda sidor vill ha samma mark till olika ändamål. Kosackerna behöver betesmark, medan de lettiska bönderna vill odla upp jorden.

Detta är precis samma konflikt som rådde mellan indianerna och de vita i 1800-talets USA och den leder här som där till krig. I Lettland har kosackerna ett väsentligt övertag gentemot det lettiska styret. Lettland är ett fattigt land, med små resurser som kan avsättas för krig. Vidare är Lettlands bönder inte krigiskt lagda; i deras samhälle är det adeln och de professionella soldaterna som slåss. Därför sluter bönderna sig samman i stora gods, där de beskyddas av en adelsman och hans folk. Som motsats till detta står kosackerna, där varje vuxen är en krigare.

Vare sig kosackerna eller letterna gynnas dock av permanent krig. Båda parter behöver uppnå tillfälliga fredslösningar. Därav kom fördraget mellan Nogbe och Krasnaja-stammen. De lettiska godsen betalar för att slippa angrepp — något som i gangstervärlden kallas "beskydd".

INTRIGEN

Så långt miljön. Här har vi grogrunden för många äventyr. Nästa steg blir intrigen. Jag lät mig inspireras av vilda västern, eftersom miljön ändå bygger på denna. Den vackra kvinnans bortrövande av fienden har figurerat i otaliga västern-berättelser och duger fint även här.

Sedan började jag fundera över exakt hur det hela har gått till, vilka som har utfört dådet och — viktigast av allt — varför de gjorde det.

Konflikten mellan en gammal, försiktig ledare och en ung, maktlysten hetsporre är också den klassisk och passar bra in i bilden. Hetsporren vill vinna status inom sitt folk och utför därför en attack mot den traditionella fienden. Tyvärr ger det konsekvenser han inte tänkt sig; men människor handlar ofta oöverlagt och utan att tillräckligt väl begrunda sina handlingars följder.

Observera att spelarna kastas in i handlingen. Här kommer ingen främling på en mörk krog och erbjuder dem pengar för något. Detta var helt avsiktligt, eftersom "pengar på krog" är den absolut vanligaste inledningen på äventyr och jag är hjärtligt trött på den.

SLP

Det sista steget var att sätta ihop de SLP som är inblandade, huvudsakligen hövdingen och hetsporren. För att ytterligare komplicera situationen kastar jag in en representant för den mäktige Semyon, en fjärde part i konflikten, med sina egna motiv för att agera. Voilà! **LETTISKT INTERMEZZO.**

ANDRA METODER

En annan bra metod för att konstruera äventyr är att börja med miljön och sedan fortsätta med SLP. Låt oss säga att man börjar med att skapa en liten stad. Nästa steg blir att tillverka de viktigaste SLP som finns i staden, t ex borgmästaren, stadskommendanten (chefen för stadsvakten) och ledaren för stadens undre värld. Det gäller att konstruera dem noga och i detalj ta upp deras personligheter med både fördelar och brister, deras känslor gentemot andra viktiga SLP och deras öppna och dolda ambitioner, dvs vad de vill och vad de säger att de vill.

När du är klar lägger du upp alla personerna invid varandra och ser efter vad de kan tänkas göra mot varandra. Exempel: En stadskommendant och en tjuvledare är normalt fiender, förutsatt att stadskommendanten är hederlig. Därmed kommer deras ambitioner säkerligen att korsa varandra.

Genom att se vilka ambitioner och planer de mäktiga SLP har, kan du skapa äventyr, och det kan vara intriger som inte berör spelarna direkt (dvs inte "pengar på krog"). Istället kan spelarna dras in i handlingen på olika sätt.

Tänk till exempel om en av rollpersonerna råkar likna en brottsling. Det behöver inte vara särskilt mycket i en värld utan fotografier. Han kan då bli jagad av stadsvakten utan att förstå varför, och äventyret kan gå ut på att han och hans vänner samlar ledtrådar och slutligen får fast den riktige boven.

Eller man kan tänka sig att rollpersonerna blir vittnen till en strid i någon

mörk gränd. Det är då upp till dem om de ska ingripa och i så fall vilken sida de ska stödja. Om de ingriper kan de ha skaffat sig både vänner och fiender. Men det kanske inte ens är så väl; båda parter kan bli fientligt inställda på grund av spelarnas inbrott i handlingen.

Om man ska locka spelarna in i äventyr utan pengar som bete, måste man kanske tänka ut något helt annat. Det egna livet fungerar alltid bra. Vänner och släktingar som far illa är också bra, men det kan ju inte alltid fungera. Slakten brukar ju bo bara på en viss plats.

IN MEDIAS RES

Detta är latin och betyder "i handlingens mitt". Spelarna behöver inte traska in i äventyrets början utan de kan hamna mitt i det — som i **LETTISKT INTERMEZZO** — och ställs då inför behovet att dels lista ut vad som har hänt och dels komma på vad de ska göra. Sådana obehagliga beslutssituationer skänker ofta liv och spänning åt äventyret.

ORÄTTVISA

Det gängse är att rollpersonerna inhöstar någon form av belöning, ofta i form av skatter, när de har slutfört äventyret. Så behöver det inte alltid vara. Livet är ofta orättvist och det är fullt rimligt att ett äventyr slutar med att spelarna både är fattigare och mer skadade än tidigare. Använd dock inte sådana slut alltför ofta, dina spelare kommer inte att tycka om det.

Att tänka annorlunda

Vissa äventyr är fyllda med klichéer och liknar andra äventyr som en karbonkopia, andra är originella och fyllda med nya utmaningar. Båda behövs i din kampanj. Det är inte möjligt att alltid vara kvicktänkt och kreativ, utan ibland får man gräva i reprissamlingen. Men det är viktigt att man strävar efter att föra in nya tankar i sin äventyrskonstruktion, annars kan det bli rätt trist.

Det är viktigt att testa tankarna på spelarna. Ibland blir försöket en flopp och då kastar man den idén och letar efter nya. Ibland blir försöket en stor

framgång och då gläds man åt det tillsammans med spelarna. Så länge du kämpar efter att komma på nya och annorlunda äventyr kommer din kampanj att fortsätta att vara intressant.

Paus

Ibland är det nödvändigt med en paus

i spelledandet. Idéerna tar slut och då är det rätt att lägga regelböckerna på hyllan och säga åt spelarna att du behöver semester. Om de protesterar är det bara att föreslå att någon av dem blir spelledare under tiden, så att du får chansen att spela en smula.

Jag tog själv en sådan paus. Under perioden 1979-1982 spelade jag

flera spelgrupper i en Traveller-kampanj. Sommaren 1982 var jag uttömd på idéer och lade regelböckerna på hyllan. Där låg de och samlade damm ända till 1984 då jag började ägna mig åt rollspel igen. Detta är ingenting ovanligt, utan en helt naturlig process för en spelledare.

ÄVENTYR PÅ ANNAT SÄTT

Anders Blixt, Olle Sahlin

Denna artikel innehåller ett hopkok på de mer eller mindre bisarra idéer som vi har kläckt under vårt arbete. Vi inleder med en varning: ingen av idéerna är speltestad så vi kan inte garantera att de fungerar. Om du prövar någon av dem skulle vi uppskatta om du skriver hit och berättar om hur det gick.

Stor på jorden, liten i orden

Det vanliga är att spelarna är många och inte alltför mäktiga, samtidigt som de inte behöver bekymra sig alltför mycket om hur kända de är. Men vad skulle hända om man vände på situationen och har en liten grupp, kanske bara två personer, men som är extremt mäktiga och som samtidigt är tvungna att hålla sina sanna identiteter dolda.

EXEMPEL

Två spelare spelar Khamûl och Saurons språkrör från Södra Mörkmården. De får ett mycket speciellt uppdrag av Sauron, något de måste lösa utan att på något sätt avslöja sina sanna identiteter för omvärlden (om detta sker blir Sauron mycket arg...). De är två supermäktiga personer, med drivor av specialförmågor, magi och magiska föremål. Men de är också kända bland världens vise och måste därför dölja sig oerhört noga.

Björnbusarna

Det normala är att spelarna är civiliserade och står för lag och ordning. Men så behöver ju inte vara fallet. Tänk er istället en grupp ölpimplande svartalfer och svartnissar, skrytsamma men tämligen misslyckade som äventyrare (dvs ont om vettiga färdigheter).

Detta kan bli äventyr i bästa Helan & Halvan-stil när de stackars oskickliga äventyrarna ska försöka göra bra i från sig. Du bygger knappast en kampanj på detta tema, men du kan få avkopplande "paus-äventyr".

Är vättar verkligen "onda" varelser? I Sinkadus nr 15 finns en ingående beskrivning av detta underjordens driftiga småfolk. Deras civilisation kan uppfostra många äventyrare — men hur bemöts dessa i Berendien eller på Caddo? Även när de håller sig i skinnet?

Osannolika äventyrare

De flesta äventyrare är människor, alver och dvärgar, raser som är flexibla och därför fungerar väl som äventyrare. Men en grupp kan ju bestå av en samling personer med mycket speciella krav och egenheter.

EXEMPEL 1

Spelargruppen består av en kentaur (har problem i byggnader och på sank mark), ett irrbloss (som är liten, svag och ständigt självlysande), en svanmö (svår cellskräck) och en snäll jätte (är ständigt för stor). Denna aparta samling drabbas omedelbart av problem som över huvud taget inte existerar för "vanliga" äventyrare.

EXEMPEL 2

I ett Mutant-gäng består alla av muterade möss, med STO och STY 1T3+1. De ska ge sig ut i den stora världen på äventyr och drabbas omedelbart av både för- och nackdelar på grund av sin litenhet.

EXEMPEL 3

Ett Mutant-gäng där alla är nattlevande varelser, t ex fladdermöss. Detta

leder till att rollpersonerna får avdrag när de ska använda färdigheter om dagen, medan de klarar sig långt bättre än de flesta andra om natten.

Om sedan spelarna anstränger sig för att agera under dygnets mörka timmar får äventyren en klart annorlunda stämning.

EXEMPEL 4

Muterade varelser kan ju se ut hur som helst. Egentligen. Vad sägs om en bevingad kanin med smak för blod? Kaninen har ett mycket reellt behov av färskt blod för sin tilltrassade ämnesomsättnings skull, något som omgivningen betraktar med oroat sinne. Vingarna är visserligen fullt funktionsdugliga men var gång kaninen använder dem är han paniskt skräckslagen på grund av akut höjdrädsla. Inte undra på att den stackaren blev utstött ur klanen!

Att han sedan inte tycker om att döda, utan blundar av skräck och vämjelse var gång han kastar sig över ett byte gör ju inte saken bättre. (Tack, Ewiz, för den här älskliga krabaten!)

EXEMPEL 5

Dina vänner och mina fiender — vad måste man inte stå ut med ibland! Du och din partner, galaxens två smartaste smugglare, tvingas kämpa tillsammans med en pluton stormsoldater mot — vad det verkar — hela planetens väldigt ilskna befolkning! På egen hand kommer ni nämligen inte att klara er helskinnade.

Förnöjer variation?

Nu när du har begrundat dessa lärdomar kan du bjuda dina spelare på nya, överraskande — och kanske obehagliga — äventyr.

HUR SL ÖVERLEVER ROLLSPELSÄVENTYREN

Fredrik Ström

Sedan några nummer tillbaka har debattens vågor gått höga på Brevspalten angående bra och dåliga äventyr. Olika äventyr — äventyrspaket inte minst — har fördömts och berömts om vart annat, och striden torde inte vara avgjord än, trots att flera brevskrivare helt korrekt har konstaterat att det i slutänden alltid är spelledaren som avgör om ett äventyr skall bli bra eller dåligt. Även det enklaste nybörjaräventyr — som Spindelkonungens pyramid — kan fräschas upp av en företagsam spelledare, men det blir förvisso inte ursprungsmaterialet bättre av. Följaktligen; visst finns det äventyr med bättre eller sämre förutsättningar än andra, men vad gör man då om man blir ställd inför ett dåligt äventyr? Här har brevskrivarna få konstruktiva råd att ge. Man pekar inte ut exakt vad som är dåligt och bör ändras på, eller hur man kan göra det, bara att det är dåligt.

Ett äventyr som jag själv uppfattar som mindre bra är slottsruiinen Herubar Gular, introduktionsäventyret i avsnitt 10.4 i SRR.

I SRR:s regelbok, avsnitt 6.1.3, ges faktiskt flera riktigt bra och tankvärda riktlinjer för hur man bäst konstruerar ett äventyr. Tyvärr har dock spelkonstruktören — kanske i sin iver att presentera så många inspirerande uppslag för nyblivna spelledare som möjligt på ett begränsat utrymme, här illustrerat dessa regler med ett riktigt uselt exempel. I det följande skall jag försöka förklara varför jag anser Herubar Gular vara en bristfälligt utformad äventyrsp plats, och vad man kan göra för att förbättra den. Som min utgångspunkt tar jag reglerna i avsnitt 6.1.3 i SRR.

Platsens ursprungliga syfte

Själva anledningen till att äventyrspplatsen överhuvudtaget existerar i världen är naturligtvis inte något som spelledaren kan hasta över. Precis som rollpersoner behöver äventyrsp-

latser en bakgrundshistoria, och precis som för rollpersonerna ger ett sådant material ofta ett stimulerande stoff för fortsatta äventyr och intriger.

I Herubar Gulars fall vet spelledaren i stort sett inte mer än spelarna om vad slottets ursprungliga funktion har varit, hur länge det har stått där och vad det kan tänkas utnyttjas till i framtiden förutom att plundras av spelarnas rollpersoner. Det har ingen historia och ingen framtid. Vissa ledtrådar får vi i beskrivningen av slottet — den avelsgrop som finns i källaren (i sig ett problem, se nedan), ruiner nas nuvarande skick och upprepade hänvisningar till slottet som övergivet sedan länge.

För att utforma nedanstående bakgrundshistoria har jag utnyttjat dessa pusselbitar, uppgifter ur Ringens värld och en del fakta ur äventyr till MERP/ SRR som ännu inte har publicerats på svenska, samt blandat ut det med en god portion fantasi. Naturligtvis skall den tas för vad den är: ett förslag och ett exempel.

Herubar Gulars historia

År 861 i Tredje åldern dog kung Eärendur av Arnor och Nordkungadömet delades i tre: Arthedain, Cardolan och Rhudaur. I Rhudaur var dunedain alltid i minoritet; när de var som flest under 900-talet i Tredje åldern, var de inte fler än ett par hundra. Redan då var Rhudaur ett kargt och ogästvänligt land och det var även dess ursprungliga befolkning; dels det misstänksamma och tillbakadragna bergsfolket och dels dunlänningarna som kom vandrande söderifrån. Näringarna var få, rikedomarna ringa. I såväl Cardolan som Rhudaur dog Isildurs ättelinje snart ut och avlägsna kungaättlingar och förnäma släkter intrigerade ständigt om makten. Dunedains ställning i Rhudaur, som aldrig var särskilt stark, blev allt svagare med åren genom krig med Arthedain och Cardolan, och genom inre motsättningar mel-

lan adelsfamiljerna och mellan dunedain och bergsfolket.

På 1300-talet kom Häxmästaren till Angmar och han fann Rhudaur vara en lätt munsbit att sluka. När kung Argeleb av Arthedain cirka år 1350 försökte återföreina Arnor, stötte han på hårt motstånd i Rhudaur där makten hade gripits av en ond härskare över bergsfolket, i hemlighet en vasall under Häxmästaren (Ringens värld, s 22). År 1409 härjades det glesbefolkade Rhudaur av Häxmästarens horder i det stora kriget, och efter denna tid var Rhudaur föga mer än en lydstat under Angmar. Åtskilliga furstar lät sina patruller — ofta uppblandade med orcher och hyrsvärd från Rhovanion — bevaka domänerna närmast runt den egna borgen, och alla gjorde de anspråk på att vara kungar över större eller mindre delar av Rhudaur.

Slottet Herubar Gular uppfördes ursprungligen åt en sådan edainsk ädling någon gång under tusentalets första århundraden. Man vet inte exakt när eller för vem, men sannolikt var Barad Nantir, som fästet ursprungligen kallades, en av de gränsposteringar som byggdes på 1100-talet som vakt mot Arthedain. På den tiden hade man fri sikt från Barad Nantir ut över En Eredoriath mot det avlägsna Väderklint, och slottets herre var sannolikt en av de ädlingar som stod den rhudauriske konungen och Isildurs blod närmast.

Med tiden föll allt fler av Rhudaurs furstar under Angmars onda inflytande, och att Barad Nantirs siste herre var en av dem är ju alldeles uppenbart. Cargul levde på 1400-talet under Tredje åldern, och redan som ung fascinerades han av magi och lockades naturligtvis av Häxmästaren med dennes fagra löften om makt, kunskap och inflytande. Understödd av Häxmästaren grep han makten i slottet genom att döda sin far — sägnen berättar att fadern ännu går igen vid sin grav alldeles i närheten av slottet — och påbörjade sedan sina vidriga experiment i slottets mörka källare.

De vanskapta bestar som slapp ut från slottets inre och de orcher Häxmästaren sände söderut gjorde snart trakten osäker. Det var under denna tid som slottet blev känt under namnet Herubar Gular, Den mäktige magikerns boning.

Alltsedan Morgoth först framavla- de orcherna har svartkonstnärer i de mest skilda tider och kulturer arbetat på att få fram fullständigt förslavade raser och på att få fram ondsinta, onaturliga varianter av vanliga djur att plåga sina fiender med. Cargul var en sådan svartkonstnär. Hans mål var att frambringa giftigare, dödligare och aggressivare varianter av Rhudaurs inhemska djurarter för att sedan kunna använda dem för lönnmord och direkta attacker enligt sin herre Häxmästarens bud. Hans metoder var välkända: att genom magiska och alkemiska experiment försöka förändra ett djur och sedan få förändringen att fortplantas till djurets avkomma. Som de flesta svartkonstnärer misslyckades han på denna punkt. Naturen är för stark för sådana ingrepp. Om inte försöksdjuren dog omgående, blev dess avkomma antingen helt normal, steril eller på annat sätt livsoduglig. Faktiskt är det ju bara Morgoth och Sauron, och kanske även Saruman, i Midgårds historia som har lyckats i någon större utsträckning både med att förstöra arter och få dessa förvanskningar att överleva från generation till generation i för övrigt livskraftiga, fertila individer.

Cargul misslyckades så med sitt onda uppsåt. Hans förvridna avelsfarm kom aldrig igång och han själv föll offer för sina egna plågade missfoster och dog en plågsam död, ensam i sin källare. Efter Cargul fanns det ingen som gjorde anspråk på det avsides belägna, illa beryktade slottet i skogen. Under de närmaste hundra åren föll det sakta i ruiner. De djur som inte lyckades rymma svält snart ihjäl, och slottets mörka källarhålor stod åter tomma och ekande.

Vad platsen används till idag

Den magiker som nu, år 1640 i Tredje åldern, bebor slottet och som kallar sig Ar-gular (möjligen med slottets namn i åtanke), befinner sig enligt 10.4 i SRR på platsen för att "skapa så mycket problem som möjligt", för att



"samla all kunskap han kan" och för att "rapportera allt han får reda på". Av dessa skäl skall Häxmästaren ha sänt honom just hit. Det låter faktiskt något genomsnittligt. Varför inte lika gärna säga att han finns här för att spelarna skall ha något att bita i? Varför bor han, en vanlig spion och infiltratör, flera mil ut i ödemarken i en helt öde slottsruin fjärran från de han skall spionera på?

Dessutom får vi veta att det på våningsplan 2B, ännu några hundra år efter den förre slottsherrens död (tornen har hunnit rasa, ån har ändrat sitt lopp, etc), ännu krälar onda bestar, avkomman av varelser som avlades här "för länge sedan". Hur har de överlevt? Vad har de levt av? Här finns ingen föda, inget ljus, ingen värme för kallblodiga reptiler.

HERUBAR GULAR NU

Avelsgroparna stod tomma under lång tid, flera hundra år; men en av de främsta anledningarna till att Ar-gular befinner sig här och inte någon annanstans, är att han på Häxmästarens bud har återupptagit den forne slottsherrens onda värv och makabra

studier. Följaktligen har han åter börjat fylla rummen med varelser, och försöker avla fram nya, livskraftiga arter, aggressivare, listigare, farligare än de ursprungliga. För just detta syfte håller den fallne edainädlingen Ar-gular till i Herubar Gulars avsides belägna ruin — och just dessa onda planer är det som spelarna nu har möjlighet att stoppa.

Kartor, faror och skatter

FÖRSTA OCH ANDRA VÅNINGEN

En viss förvirring kan här märkas beträffande kartorna. Observera att "Stora hallen" på andra våningen i själva verket upptar hela första våningen, därav balkongerna. Det är alltså dubbelt så högt i tak i Stora hallens/Första våningens norra del än i dess södra. Stora hallen med sina balkonger måste ha varit mycket praktfull en gång i tiden; smycka gärna ut med kristallkronor, mosaikgolv och liknande. På kartan över trappor på sidan 50 finns två trappor märkta H. Låt trappan ned till våningsplan 1 fortsätta där trappan upp till andra våningen börjar/slutar.

TREDJE VÅNINGEN

Om rum 1 på denna våning verkligen tjänat som slottsherrens sovrums, måste trappan upp från andra våningen ha spärrats av en nog så bastant dörr. Annars var det brukligt att tjänarna fick sova i de yttre rummen för att skydda sin herre. Här ligger de ju verkligen ombonat och tryggt mitt inne i slottet medan slottsherren sover i genomfartsrummet ovanför trappan. Jag håller för troligt att rummet ovanför trappan användes som en slags salong, medan rum 2 kanske var en barnkammare (sådan saknas ju annars i slottet — byggherren måste ha varit pessimist) och ammans rum.

Faktiskt är rummen på andra våningen på hedersplatsen bakom balkongerna över balsalen mer sannolika som sovrums för slottsherren och hans hustru. Kanske gjorde Cargul om dem till gästrum av fruktan och respekt för sina överordnade från Angmar, medan han själv, vansinnig och omgiven av dåliga rådgivare, sov i arbetsrummet/salongen. Detta

måste SL faktiskt veta om rummen skall vara mer än numrerade fyrkanter på en karta.

Observera slutligen att yttermurarna är mellan fyra och fem meter tjocka. Hemliga gånger inuti sådana murar är inte ovanliga i borgar av det här slaget, men de är i regel mycket trånga (högst en meter breda), kalla och fuktiga och naturligtvis kolmörka. Det kan inte finnas några fönstergluggar där gången passerar — för i så fall vore den inte särskilt hemlig längre! Gångarna är ofta ganska besvärliga att komma in i; lönndörrar är små och låga, vilket gör dem lättare att dölja, lättare att försvara inifrån och svårare för inkräktare att forcera. Räkna med att de hemliga rummen inne i murarna inte kan vara större än cirka 2x4 meter.

RUM 7, DET HEMLIGA BIBLIOTEKET

I sin iver att ge spelarna ledtrådar till de nedre våningsplanen så att de — ve och fasa! — inte springer dem förbi, har spelkonstruktören här fallit i en av de vanligaste och fulaste fallgroparna: den kryptiska versen. Den person som förutsätts ha skrivit den här citerade versen kan inte dikta och saknar uppenbarligen självkritik. Men för vem har den skrivits, och varför? Varför skulle slottsherren sprida ut hemliga ledtrådar till sin egen skatt, i sin egen borg? Kloka spelare förutsätter här genast att ledtråden är falsk; så dum är ingen att han dräller dylika spår omkring sig. Spelledaren uppmanas att inte heller vara så dum. Att versen ligger i ett hemligt rum är ingen ursäkt. Den har, kort sagt, ingen ursäkt alls för att överhuvudtaget finnas till.

Istället bör SL lämna ledtrådar där sådana behövs på ett mer raffinerat, mindre uppenbart sätt. Låt spelarna få någonting att tänka på! Det uppskattar de flesta. Behövde slottsherren i det här fallet en minnesramsa, ett lösenord, för att öppna någon dörr försedd med en fälla? Har han gjort ofrivilliga antydningar i ett brev (kanske delvis makulerat) eller i en dagbok? Sådana upplysningar ligger inte synliga på bordet. De ligger där slottsherren själv har glömt eller stoppat undan dem: en papperslapp inuti en bok, en kod mitt bland andra, ovidkommande uppgifter, en marginalanteckning som inte är avsedd för

någon annans ögon (och som följaktligen är nedklottrad på ett sätt som är mycket svårt att tyda — kräv minst språknivå 5 eller en särskild färdighet).

Naturligtvis kan slottsherren ha varit en komplett vansinnig sadist som inte vill ge rollpersonerna en chans att få tänka själva eller använda sina färdigheter, utan lockar dem spikrakt i fällan genom fåniga och kryptiska ledtrådar. I så fall finns nog ingen skatt heller; ingen mening med saken överhuvudtaget.

TORNEN

Observera att kartorna över torn 2 och 4 skall byta plats. Lönngång E leder till torn 4, inte till torn 2.

VÅNINGSPÅN 1

Tänk dig arenan som en amfiteater med en nedsänkt scen i mitten och stensitsar i avsatser runt om.

Orchledare styr ofta genom hot. Björnen GRRR (inte Morrgott, då?) är Thuks medel att hota/bestraffa olydiga orcher. Eftersom björnens närvaro gör orcherna spaka, brukar han mest få mat på ett mer konventionellt sätt, förmodligen med ganska ojämna mellanrum. Här måste orcherna lämna ifrån sig allt de inte lyckas smussla undan genom att kasta ut det på arenan. Hur Thuk eller Argular sedan bär sig åt för att få tag på de av björnen vaktade rikedomarna är spelkonstruktörens väl bevarade hemlighet. Vilken metod det än är borde spelarna kunna använda sig av en liknande om de vill slippa slåss. Kanske räcker ett köttstycke åt björnen, kanske krävs hot/dressyr/magi. Men håll med om att det är upplagt för en stilig strid!

Jag har redan kommenterat ledtrådar i form av kartor och kryptiska budskap. Sådana dyker upp även här, till exempel i hjältarnas hall. Kan du som SL komma på en vettig anledning till att någon gammal slottsherre har gömt eller glömt dylika föremål här, kan du låta dem vara kvar, i annat fall förlorar du ingenting på att ta bort dem.

Något om magiska föremål

Vilka magiska föremål som kan tänkas förekomma i en kampanj är något som spelledaren bestämmer. Många magiska föremål i SRR, faktiskt hela

spelsystemet, kan på många sätt upplevas bryta mot Midgårds anda så som den beskrivs i JRR Tolkiens böcker, men å andra sidan kan de livna upp i själva spelet. Tveka dock inte att helt stryka eller ersätta magiska föremål som tycks dig alltför långsökta eller fåniga. Även magiska föremål måste ha en mening, ett syfte. Räkna med att de är ganska kostsamma att framställa och att man inte trollar fram magiska föremål bara för att retas med spelare. En dryck som manar fram en karta för ens inre syn kan sålunda förefalla något svårsmält. Varför brygga en sådan när man lika gärna kan rita? För vem tillreds den — slottsherren själv lär väl redan hitta? I ett sådant här fall bör spelledaren byta ut föremålet ifråga mot något som spelarna själva får fundera ut hur, eller om, de kan använda. Servera inte lösningar på silverfat! Ovannämnda brygd kanske kan ge förmågan att varsebli något spelarna själva får definiera, ge en vision av ett av spelarna utvalt föremål, område, framtidsöde eller liknande. En dolk som bräker som ett får kan vid första påseendet verka enbart löjlig. Vem låter tillverka en sådan? Å andra sidan kan den vara ganska rolig att använda i spelet och kan ge upphov till de mest stimulerande situationer. Kom dock ihåg att inte dränka dina spelare med magiska föremål — då tröttnar de snart. Bästa receptet är ett fåtal föremål; användbara, annorlunda och väl genomtänkta, och heller inte för mäktiga för den person som skall använda dem.

Här råkar vi åter ut för den forne slottsherrens bisarra sinne för humor, i de falska dokumenten. Man måste vara tämligen paranoid för att placera ut dylika falska spår i sitt eget sovrum i händelse av att hemska äventyrare skall bryta sig in för att stjäla. Har du som SL några relevanta upplysningar eller ledtrådar att ge dina spelare, gör det här. En plan över slottet är, för en gångs skull, inte helt otänkbar, och slottsherrens magiska efterforskningar torde ha gett honom anledning nog att förvara böcker, teckningar och papper med äkta vetande i sitt sovrum. Ge spelarna en chans att utnyttja sina lärdomsfärdigheter eller att förbättra dem genom att få tag på viktiga historiska dokument eller liknande som kan komma till användning senare i spelet. Tycker du att detta kräver för mycket jobb kan du låta kistan innehålla Carguls person-

liga dagbok, den genanta kärleksnovell han skrev på sin fritid eller liknande värdelös kurios, hellre än meningslösa och fåniga villospår.

VÅNINGSPÅN 2A

Rum 7 och 8 är praktexempel på hur man utformar ett riktigt dåligt äventyr. Spelarna har här inte en chans att själva tänka, fatta beslut eller påverka händelseförloppet. Hoppsan, du har inga kraftpoäng. Hoppsan hoppsan, nu är de där igen. Är det inte kul?

Som spelledare får du inte vara rädd för att låta dina äventyrsplatser innehålla rum och korridorer som bara använts eller används som genomgångsutrymmen och passager och ingenting annat. Alla vita fyrkanter på kartan måste inte innehålla nya monster, faror och underligheter. Kvalitet är vida bättre än kvantitet. Kan du som SL fundera ut varför någon en gång uppfört dessa rum, vad syftet med dem ursprungligen var, hur det gjordes och varför de ligger just här i det här slottets källare, kan du för all del ha kvar dem. Om du inte kan det och inte känner ångest inför tanken på outnyttjade, ordinära rum på din karta, så ersätt dem gärna med en vanlig tom korridor eller liknande. När allt kommer omkring måste ju fångarna föras till och från tortyrkammare och celler på något sätt. Går man genom örtodlingen? Eller blir fångvaktarna regelbundet utsatta för oförklarliga krafter som spelar pingpong med deras kraftpoäng?

Eller bygg vidare på befintliga idéer och passa in dem i bilden i övrigt. Kanske är passagens funktion att bryta ned fångarnas psykiska motståndskraft? I så fall måste de invigda veta hur man skall skydda sig för att inte råka illa ut själva — spelarna bör ha möjlighet att fundera ut samma lösning. Det är ditt privilegium att göra om eller skrota usla idéer helt och hållet. Utnyttja den möjligheten!

LÖSENORD

Så kommer vi till lösenorden. Lösenord kan vara användbara om de på något sätt kan skilja agnarna från vetet, vänner från fiender. Lösenord är inte gjorda för att förstås av utomstående — tvärtom, de skall avslöja dem, t.ex. om man uttalar orden felaktigt eller inte utför de rätta gesterna samtidigt. Gör man inte det utlöser man omedelbart alla fällor och larm-

system som finns. Som SL måste du fundera på vem som gjort lösenordet, vilka förkunskaper han kan eller vill förutsätta hos alla som skall använda det, et cetera. Och det måste inte rimma. Den slottsherren som kläckt ur sig en så usel vers som den som citeras på sidan 48, och tillika låtit den fungera som lösenord — och som ledtråd för alla vänner äventyrare! — måste förvisso vara galen. När du som SL gör bättre alternativ, så ge inga självklara ledtrådar utan låt spelarna själva få tänka. Och känn dig inte tvingad att rimma när inspirationen tryter.

VÅNINGSPÅN 2B

Att några djur verkligen har överlevt i dessa mörka hålor utan föda i hundratals år är knappast sannolikt. Istället utgår jag från att Ar-gular har tagit upp sin företrädares verksamhet relativt nyligen och ännu inte har hunnit föra hit så många små otäckningar att utföra sina experiment på — inga hunddjur till exempel. Rum 2 kan också vara relativt oinrett som laboratorium ännu så länge. Naturligtvis kan djuren inte bara ha spärrats in i varsitt rum. Hur går det till att mata dem? Öppna dörren, släng in kaket och stäng kvickt? Och hur kommer man åt de inre rummen utan att passera de yttre? Ar-gular lär knappast vara de plågade djurens favorit. Mat och vård måste de ha, det inser nog till och med en orch.

Låt istället rummen vara inredda med burar och gårdar där djuren kan hållas, och som det är möjligt att gå emellan när man skall mata djuren och välja ut lämpliga exemplar för experimenten. Dessa primitiva burar är sannolikt inte hundra procentigt effektiva. Därför finns det en viss risk att djur slipper ut och biter en oförsiktig besökare. Slå enligt de procentchanser som ges på sidan 48 varje gång en rollperson kliver in i ett nytt rum eller söker dolda ting på ett synnerligen oförnuftigt ställe — men inte en gång varje rond om du inte vill att smådjuren skall anfalla medvetet i ett planerat rånförsök.

VÅNINGSPÅN 3

I runornas hall möter vi åter de kära, kryptiska ledtrådarna. Betydligt mer sannolika väggprydnader är några rent konstnärliga eller berättande motiv, kanske en historisk skildring av krig och kungar, återberättande

bilder av skapelsemyten och dylikt. Finns det några ledtrådar här är de skickligt invävda i dessa mönster och mycket svåra för den oinvigde att tyda. Låt — och det här tål att upprepas — spelarna utnyttja alla tillgängliga färdigheter och låt dem tänka.

Rum 5 är tyvärr något överflödigt, eftersom vi redan har rum 4. Idén med det lockande ljusets rum är annars inte omöjlig att vidareutveckla för spelledaren. Kanske manar det fram ljuva illusioner hos offret som gör att han inte vill lämna rummet, utan våldsamt motsätter sig alla räddningsförsök? Kanske gömmer rummet en dimensionsport? Vi vet ju faktiskt inte hur Ar-gular upprätthåller kontakten med sin herre, Häxmästaren.

Invånare

I Herubar Gular finns som mest 12 orcher. Dessa är utsända av Häxmästaren för att skydda slottet och Ar-gulars experiment, samt för att patrullera området. De är inte att leka med. Alla är de dugliga krigare, och fastän de normalt uppför sig ociviliserat och oorganiserat är de mycket duktiga på det Morgoth en gång framavlade deras släkte för: att slåss. I händelse av strid reagerar de snabbt, effektivt, reflexmässigt disciplinerat och minst lika listigt som rollpersonerna. Orcherna får inte underskattas eller glömmas bort, och fastän de inte ens ges några värden i äventyret (jag föreslår tre av 1:a rangen, fem av 2:a, tre av 3:e och Thuk av 5:e rangen — se Krigare i tabell ST-3).

De är rutinerade kämpar, och en klantig spelargrupp utan anfallsstrategi och med bara sina vapen som stöd för sina planer är ingen match för dem. Precis som Midgårds alver i stor utsträckning skiljer sig från Erebs Altors, gör Midgårds orcher det: de är en ras född för att kämpa och slåss, och de är värdiga motståndare åt de flesta riktiga hjältar och rollpersoner i Arda.

Slutord

Få äventyr är sämre än att det går att göra någonting vettigt av dem, att ge dem en ansiktslyftning. Det torde heller inte finnas något äventyr som kan användas rakt av precis som det är, av alla spelargrupper. SL måste alltid vara beredd att göra vissa ändringar, att modifiera vissa värden, och att passa in äventyret i sin kampanj geografiskt och historiskt. Tyck-

er du att spelarna inte får användning för alla sina färdigheter, så tänk dig in i typiska situationer och försök passa in färdighet för färdighet i dem, och försök förutse när spelarna kan ha nytta av dem.

Nyckeln till framgång är ofta noggrannhet. Tar du dig tid att utarbeta ordentliga bakgrundshistorier, framför allt för spelarnas rollpersoner men även för SLP, platser och föremål, ger sig många situationer i spelet av sig självt, och nya, oanade dimensioner öppnas. Det enklaste skattsökaruppdrag kan bli en helig mission för rollpersonen, långt viktigare för honom personligen än vad det tänkbara återförenandet av Gondor och Arnor skulle vara.

Ett bra äventyr ställer krav på både spelare och SL och utnyttjar alla tänkbara situationer i just din spelvärld. Hur många sådana situationer den kan erbjuda är endast något som du som är spelledare kan avgöra.

Och ett tillägg...

När jag skrev min artikel hade jag inte tillgång till den lådförpackade versionen av MERP, och visste inte att det där ingår ett antal färgglada spelfigurer av papp med bland annat orcher-nas namn och värden tryckta.

[Dessa återfinns förövrigt i *Drakar och Demoners grundlåda*, senaste upplagan, dock utan några namn. Vi beslöt oss för att använda dem när vi jazzade upp DoD för ett år sedan. Varför spelfigurerna aldrig kom att ingå i SRR, har jag för mig berodde på att originalen till dem kom till oss för sent från USA. — Olle Sahlin]

Jag har sammanställt de uppgifterna i en liten tabell. Observera att dessa orcher är betydligt tuffare än mitt förslag och kan vara lite väl svåra motståndare för oerfarna rollpersoner.

Thuk är uruk-hai; övriga är vanliga orcher. Samtliga är krigare. Rustningarna varierar enligt nedan, men samtliga bär hjälm. Endast Thuk bär arm- och benskenor. Eventuell sköldbonus är inräknad i FB.

Namn	Rang	SP	MB	Rustn	FB	Sköld	AB/Vapen
Thuk	5	95	+10	RB	35	Ja	89 Kr, 77 Sb
Balbak	4	87	+5	HL	35	Ja	78 Kr, 58 Sp
Burash	4	84	-10	RB	0	Nej	69 Hb, 43 Sp
Grishug	4	87	0	RB	35	Ja	74 Ks, 50 Kb
Shaghur	4	94	+5	ML	30	Ja	89 Sy, 67 Sb
Ashag	3	71	-10	RB	0	Nej	61 Ss, 53 Kb
Bralg	3	58	-5	RB	30	Ja	67 Bs, 45 Kb
Ofthak	3	76	+10	ML	35	Ja	68 Hb, 47 Kb
Oglug	3	79	-5	RB	30	Ja	63 Hy, 40 Hy
Thraknash	3	67	-5	RB	30	Ja	57 Sk, 42 Sl
Lagash	2	43	0	HL	30	Ja	46 Kr, 29 Kb
Lagdush	2	54	-5	HL	25	Ja	51 Sk, 35 Sp
Uzug	2	63	-10	RB	25	Ja	52 Kr, 35 Sp

Förkortningar

Bs	bredsvärd	Sb	sammansatt båge
Hb	hillebard	Sk	stridsklubba
Hy	handyxa	Sl	slunga
Kb	kortbåge	Sp	spjut
Kr	kroksabel	Ss	stridssлага
Ks	kortsvärd	Sy	stridsyxa

I övrigt kan det vara intressant att notera att Ar-gular/Turlin äger en +25 magisk dolk och en +20 sammansatt båge, och har 54 kraftpoäng, Vanliga besvärjelser 18 och Riktade besvärjelser 90. Som 9:e rangens trollkarl bör han ha tillgång till 13 besvärjelselistor.

Grepp är en 4:e rangens spejare med 56 skadepoäng, FB 10, AB 70 med kortsvärd och AB 60 med sin +5 sammansatta båge. Han är klädd i mjukt läder och har MB (manöverbonus) +20.

Björnen i arenan har ett skydd motsvarande mjukt läder, räknas som 3:e rangen, och har 163 skadepoäng, MB +30, FB 30, AB 77 St (stor attack) 57 Kl (stor attack).

Kraken (torn 1) räknas som 15:e rangen (!) och har 157 skadepoäng, MB +10, FB 40 och AB 75 Gp (medelstor attack).

Slutligen kan golemen, om någon frågar, presentera sig som Karbur.



ÄVENTYRSMILJÖER

av Henrik Strandberg

Generellt kan rollspelsäventyr delas in i tre kategorier; stadsäventyr, grottäventyr och vildmarksäventyr. I Sinkadus nummer 14 berättade Ingemar Wiklund en hel del om underjorden; jag skall nu komplettera denna artikel med de övriga två äventyrmiljöerna, och förhoppningsvis komma med några hjälpsamma tips och råd för rollspel i dem.

Först ut är stadsäventyren.

STADSÄVENTYR

En stad är en av de allra bästa miljöerna för ett rollspelsäventyr. Där kan man finna allt; politiska intriger, oförklarliga stölder, mordmysterier, gatuslagsmål, religiösa konflikter, äventyrslystna följeslagare, penningstinna köpmän, exotiska handelsresande, mäktiga adelsmän eller kanske bara tak över huvudet, ett stop kallt öl och ett varmt mål mat. Vad man än letar efter så kan man förmodligen finna det i en stad, och med många människor sammanpressade på en liten yta är miljön idealisk för de flesta slag av äventyr.

Råd till SL

STADSBYGGGANDE

Vad som behövs till alla stadsäventyr är förstås en stad. I Kandra- och Tharbad-modulerna finns helt färdiga städer med allt som en SL behöver. I *Stadsintermezzon* beskrivs byggnader och rollpersoner som kan användas i vilken stad som helst. Där finns också några råd och tips för hur man gör en egen stad.

STADENS FUNKTION

Då man skall göra en stad är det första man skall tänka på stadens funktion. Denna är tätt sammanlänkad med stadens geografiska läge. Är det en huvudstad måste den vara stor och ligga någorlunda centralt i riket. Är det en handelsstad bör den ligga vid någon viktig handelsrutt, och är det en hantverkarstad bör den ligga ungefär mitt emellan köparna och råvarorna. Är det en hamnstad så måste den ligga vid vattnet. En religiös ort kan ligga i anslutning till en helig plats eller helt enkelt där det

finns många anhängare. Utbildningsanstalter kan växa upp var som helst; magikerakademier ligger lämpligtvis avsides så att inte magikerna blir störda alltför mycket av världsliga problem; universitet ligger oftast i anslutning till en religiös ort eller en huvudstad. Vid bägge orterna förväntas tillströmningen av lärda män vara stor. En liten bondby växer ofta upp där länsherren har byggt upp sin borg, eftersom det är bönderna som bygger borgen. En landsortshålas funktion är att vara en samlingsplats för kommersen i området, så att man inte behöver resa tjugomil för att få tag på alla ingredienserna till en köttgryta.

STORLEKEN PÅ STADEN

Det andra man skall tänka på är stadens storlek. Denna kan variera från en by på ett femtiotal hus till en huvudstad med kanske 50.000 innevånare.

För att staden skall fungera och vara en trovärdig och realistisk miljö för rollspel, krävs en hel del arbete, och ju större stad, desto mer arbete. Även om man kanske bara behöver beskriva några procent av alla byggnader så måste man veta hur staden fungerar, hur den styrs, hur ordningsmakten fungerar, hur affärerna sköts, vad som händer i staden dagligen, vad som är på gång för tillfället, osv. Om detta inte är planerat i förväg kommer SL inte att veta exakt hur staden reagerar på rollpersonernas handlingar, vilket är synnerligen viktigt.

Vidare måste man tänka på stadens försörjning. Staden får inte vara större än att den omgivande landsbygden kan försörja den. En mycket stor stad kan nästan inte fungera om den inte ligger vid ett vattendrag som kan användas för transporter av livsmedel. En stad med 1.000 innevånare förbrukar ett halvt ton spannmål per dag. En vanlig bonde kan, efter erlagd skatt till sin länsherre, i bästa fall, utan missväxt eller torka, avvara tvåhundra kilo per år. Det krävs sålunda 914 bönder som levererar hela överskottet av sin årsskörd till staden för att den skall kunna leva. Därtill kommer ett tjugotal fullvuxna kor som

förbrukas dagligen i staden, samt mjölk och övriga mejeriprodukter från ytterligare ett hundratal kor. I medeltida städer hade de flesta människor grisar i köket och fjäderfän på gården bakom huset.

Det måste finnas riklig tillgång på färskvatten, antingen genom ett stort antal brunnar eller ett vattendrag.

De flesta medeltida städer hade omkring 1.000 innevånare. I norra Italien, Frankrike och södra England var jorden så pass bördig att större städer kunde växa upp.

FRÅN SLOTT TILL KOJA

Då man har bestämt stadens funktion, läge och storlek bör man börja fundera på vilka viktiga byggnader som finns i staden. Alla städer har något slags rådhus där stadens styresmän sitter. En hantverkar- eller handelsstad har stora skråhus och gillestugor där stadens köpmän och hantverkare samlas. Större värdshus och små tavernor utgör ungefär en tjugondel av stadens byggnader. En huvudstad måste ha administrativa byggnader där kungliga eller statliga verk är inrymda. En mindre huvudstad bör ha den lokale länsherrens borg i närheten. Hyrstall måste finnas. En hamnstad har ofta ett varv och stora magasin där skeppens varor kan lagras i väntan på försäljning. Så gott som alla städer har något slags tempel- eller kyrkobyggnader, och ofta finns flera olika kulturer inrymda i samma stad. I städer där utbildning sker brukar det finnas ett bibliotek, antingen tillhörande staden eller någon speciell utbildningsanstalt.

Den skara av hantverkare och köpmän som finns i alla städer, även den minsta bondhåla, är ganska liten. Det brukar finnas en smed som också kan sko hästar. Det brukar finnas en snickare som utför all slags träarbeten. Det finns ett värdshus eller en taverna där ortens befolkning kan samlas. Bönder slaktar oftast sitt kött själva och bakar sitt eget bröd, men mjölet måste dock malas i en stor kvarn, och få bönder har råd med en egen. Varje bonde måste sålunda bo någorlunda nära antingen en kvarn eller ett ställe där man kan byta omalen säd mot färdigmalen mjöl.

Då man har gjort upp en lista på

vad som skall finnas med i staden måste man dessutom fylla ut den med vanligt folk och övriga hantverkare. Med 'vanligt folk' menas vanliga hantverkare, köpmän och handelsresande, bönder som bor inne i staden men arbetar på fälten utanför, tjänare i de rikares hus, ämbetsmän och skrivare vid stadens ämbetsverk, hamnarbetare och bärare, soldater i stadsvakten, barberare, bagare, slaktare, bryggare, daglönearbetare, mm.

Man kan räkna med att mellan sju och tolv personer bor i varje hus. Förutom husmor och husbonn finns där tre till sju barn, samt förmodligen de bägges föräldrar som har hand om barnen på dagarna. Barnen måste börja arbeta så fort de kan, vanligtvis som drängar, springpojkar, vedsamlare, uppässare — eller ficktjuvar — vid sju års ålder, lärlingar, skeppsgossar, noviser, uppässare (flickor), eller som medhjälpare i faderns eller moderns yrkesverksamhet vid tio års ålder. Vid femton års ålder förväntas barnen antingen vara utflugna ur boet eller ha en fast anställning som bidrar till familjeförsörjningen.

Ett vanligt hus har två våningar och är helt byggt i trä. Om trä inte finns att tillgå i närheten av staden används sten till ytterväggar och trä till golv och väggar inuti. Taket kan vara täckt av antingen halm eller tegel. Ytermåttan är ungefär 5 x 7 meter. Den ena sidan vetter ut mot gatan, den andra mot en bakgård. På bottenvåningen ligger köket och antingen en verkstad eller någon annan yrkeslokal. På den övre våningen bor man i två rum, det ena för barnen och det andra för de vuxna. Ofta sover far och morföräldrar med barnen. Om det skulle finnas plats över så kan man hyra ut ett rum till någon student. I köket och på bakgården springer grisar, katter, hundar och hönor omkring. Sopor och avskräden slängs rakt ut på de smala gatorna, som endast i de finare kvarteren är stenbelagda.

ORDNING INNANFÖR MUREN

Stadens form har ingen större betydelse, men det är ytterst sällan som medeltida stadskärnor kan uppvisa någon som helst symmetri. Trekantiga, fyrkantiga eller helt runda städer är rena fantasy-alster och har ingen som helst förankring i medeltiden. (Notervärt är att många antika städer

byggdes efter medvetna planer, t ex runda, fyrkantiga, osv. — Olle Sahlin) Eftersträvas realism bör man alltså lägga stadens gator helt huller om buller. Se t. ex. på Gamla stan eller Visby innanför muren. Stadsplaneringen begränsade sig oftast till ett fyrkantigt torg med kyrkan på den ena sidan och rådhuset på den andra.

Endast större städer med gott om rika hantverkare och köpmän har en stadsmur. Mindre städer kan möjligen ha en träpalissad eller en jordvall runt om. Enkla bondbyar har inga som helst försvarsverk. Muren måste ha många portar, eftersom stora vagnar måste in och ut hela tiden. Portarna är, hur man än ser det, murens svagaste punkter, och de är oftast inbyggda i ett torn så att man kan ha fällgaller och dubbla portar. Stadsmurens torn fungerar dels som garnison för stadsvakten, dels som förrådsutrymmen för livsmedel. Torn finns med 20 till 50 meters mellanrum, och är 1–2 meter högre än själva muren. Det är ganska ovanligt med stadsmurar som är tillräckligt breda för att man ska kunna gå på dem; oftast byggde man bara en trägång längs murens insida.

Hus byggdes vanligtvis alldeles intill muren, så att denna utgjorde den bakre väggen. (En nära vän som har släkt i Visby, berättade om reaktionen när vardagsrummet tapetserades om: — Men mormor, du har ju tapetserat ringmuren! — Olle igen.) Utanför portarna växte ofta kåkstäder upp, då det krävdes arbete för att få bosätta sig innanför murarna. Folk som strömmade till staden i jakt på arbete och inte fann något, fick bygga provisoriska hus utanför muren och fortsätta söka. Kåkstäderna var en blandning mellan landsbygd och stad, och de var så gott som alltid helt laglösa eftersom de låg utanför murarna där stadens lagar inte längre gällde. Inte heller landsbygdens lag fungerade, eftersom de adelsmän som ägde marken inte brydde sig om kåkstäderna, där ingen skatt fanns att hämta.

Stadsmurarna försvann helt i och med införandet av kanoner, som lätt kunde skjuta upp bräskcher. Stadsmurarna med dess flaskhalsar till portar revs istället och av stenen byggde man nya hus.

Grundregel: Var inte överambitiös! En byhåla som Kandra kan vara minst lika spännande som det medeltida Paris med 1.000.000 innevånare.

Råd till spelarna TAK ÖVER HUVUDET

Som rollspelare i en stad bör man först och främst skaffa sig någonstans att bo. Detta bör inte vara alltför svårt; antingen kan man hyra in sig hos någon gammal änka som har ett rum, eller så kan man hyra ett rum på ett värdshus. Den förra varianten kan innebära att frukost, lunch och middag ingår i priset, som är ungefär 10 sm per dag. Att hyra ett privat rum är betydligt bekvämare än att bo på ett värdshus, eftersom de personliga persedlarna är i relativt tryggt förvar. Om man bor på ett värdshus kan man äta var man vill och kan lämna sin boplatz med mycket kort varsel, men har inte samma fasta punkt i tillvaron som ett rum erbjuder. Risken för stölder är många gånger större på ett värdshus än i ett privat rum, och det är dessutom oftast bullrigt och stökigt. Endast fina värdshus har rumsbetjäning. Typiska värdshuspriser finns i EDD, sid M48.

ATT HITTA RÄTT

För det andra bör man genast ge sig ut på en rundtur i staden så att man blir någorlunda välbekant med den och hittar hjälpligt. Först efter det att rollpersonerna har tillbringat två dagar med att ströva runt på stadens gator bör SL ge dem en karta, för först efter detta hittar de så pass bra. Ett bra alternativ är att betala en guide som kan visa staden för nykomlingar. Man får då samtidigt reda på vad som är på gång och man får höra många rykten och intressanta historier.

BRÅKIGA TURISTER

För det tredje bör rollpersonerna vara ganska diskreta i sin framfart tills de vet vad som gäller i staden. Bråkmakare lockar till sig både ordningsmakten och andra bråkmakare, och de är aldrig uppskattade av någon.

När de känner till vilka lagar som finns, och framförallt vilka kryphål som finns i dem, och de har kontakter här och var som kan hjälpa dem ur knipor, först då kan rollpersonerna börja agera aktivt. Att komma till en okänd stad utan vänner eller kontakter och genast börja rota i känsliga saker är en mycket dålig taktik. Att ständigt mucka gräl bara för att man har FV 22 i Gatuslagsmål är ingen god taktik. Kända bråkmakare blir

garanterat hårt straffade, och det finns alltid vaksamma ögon som kan ange rollpersonerna för några silvermynt.

VAR SÄK PÅ SIN PLATS

För det fjärde bör rollpersonerna vara extra vaksamma på var de har sina ägodelar när de rör sig i staden. Ett äventyr eller åtminstone en hel spelkväll kan gå helt till spillo bara därför att någon spelare vägrar medge att han hade sin penningpung hängande i bältet. Han hävdar istället att den satt i en mithrilkedja runt halsen, så det är helt omöjligt att den kan ha blivit stulen. Vad gör då en SL som planerat att rollpersonerna skall introduceras i äventyret genom att en av deras penningpungar blir stulen?

Saker som vanligtvis ligger nedpackade i ryggsäckar eller i sadelväskor packas förr eller senare upp under en kampanj i en stad, och den rollperson finns helt enkelt inte som alltid lägger tillbaka sakerna i väskorna. Betänk detta vid en hastig avfärd. Mer än ett av mina äventyr som SL har förstörts då mina spelare vägrar erkänna att all deras packning legat utströdd på deras sängar och inte prydligt nedpackad och färdig.

ATT HA OCH INTE HA

För det femte, håll uppsikt på era pengar, och se till att ni alltid har gott om dem. Det händer visserligen väldigt sällan att äventyrande rollpersoner får pengabrist, och när det händer så brukar de med vapnens hjälp utan svårighet kunna skaffa mera. I vildmarken och i grottor finns det ingenting att lägga pengar på. I städer kan man göra av med 10.000 silvermynt på en kväll, om man bara vill.

I vildmarken och i underjorden är det lätt att hitta pengar, det ser SL till. I städer är det svårt, det ser ordningsmakten till. SL bör inte uppmuntra spelarna att bli brottslingar, det straffar sig i längden. Även om rollpersonerna kanske lyckas fly ur staden så kan de garanterat aldrig återvända, och har de begått något svårt brott kan de bli kända i hela landsändan och måste förmodligen emigrera. Å andra sidan har det aldrig, åtminstone inte i mina kampanjer, hänt att rollpersonerna behövt göra ett hederligt handtag. Som livvakter eller legosoldater, möjligen, men aldrig som pråmdragare eller sjåare.

ATT FROTTERA SIG MED ANDRA

För det sjätte, ROLLSPELA! I vildmarken och i underjorden är hela ens uppmärksamhet inriktad på att överleva. I staden finns det andra människor, och i kontakt med andra människor förändras hela situationen. Tänk er t. ex. en grupp rollpersoner som kommer in till en stor stad efter ett långt äventyr. De har varit ute i tre veckor, de har levt på rötter och de svampar de har funnit i underjorden. De har tvingats dricka ur leriga regnvattenpussar och med fara för sina liv smuttat på vättarnas förorenade drycker. De har slagits för sina liv och är fortfarande mörbultade efter att gång på gång ha tvingats ta till magi och läkande örter för att överleva. De har inte tvättat sig på tre veckor och är orakade, de har svamp i skäggen och lösa tänder. Kläderna är i trasor och vapen och rustningar är rostiga och buckliga. De har med uppbyggande av sina sista krafter tagit sig in till staden med sin tunga börda, en kista innehållande 50.000 silvermynt. Alla rollpersonerna är numera väderbitna äventyrare. Vad gör de?

Alternativ 1

De praktiska spelarna. Dessa lämnar utan vidare ifrån sig sina vapen vid stadsporten och frågar apropå ingenting var det finns en bank. Då en av dem har fått ett svar ger han sig iväg bort dit, och när han hittat den och försäkrat sig om dess pålitlighet återvänder han till stadsporten, där de övriga rollpersonerna har väntat med pengarna, under stadsvaktens automatiska beskydd. De betalar två män ur stadsvakten att eskortera dem bort till banken och sätter där in alla pengarna, utom 10 sm var som de behåller i penningpungar dolda innanför jackorna. De frågar någon om ett städat och billigt värdshus och tar in. De ber att få sina kläder tvättade och lagade och ber även att få upp en hink varmt vatten och rakdon. De ser noga till så att de inte blir berusade, utan håller ögon och öron öppna efter nya äventyr.

Alternativ 2

De normala spelarna. Dessa lämnar, efter en kort och hetsig diskussion med stadsvakten, ifrån sig sina vapen vid stadsporten. De lägger en mantel över pengakistan och bär den genom staden till ett propert värdshus, där de

tar in. De kostar på sig ett enskilt rum, beställer upp en badbalja och ber ett par av tjänsteflickorna att komma upp och ta hand om dem. De bränner sina gamla kläder och köper nya. På kvällen sitter de som vanligt nere på värdshuset med var sitt stop öl. De börjar bråka med ett fylllo. SL leder dem därmed in på ett nytt äventyr.

Alternativ 3

De mänskliga spelarna. Dessa traskar nonchalant och med pengakistan väl synlig rakt in genom stadsporten utan att bry sig om stadsvaktens förfärade rop. Då vakterna följer efter och försöker stoppa dem slänger de de åt dem en näve silvermynt och får ett prydligt dispensbrev för vapeninnehav. Rollpersonerna går obekymrade rakt fram till stadens finaste värdshus, borgarstugan, och beställer, utan att bry sig om de färförädda borgarnas ogillande blickar, det finaste rummet de har. De lämnar kistan på rummet men bär med sig så mycket pengar som de kan bära, samt sina vapen och dispensbrevet. De lämnar värdshuset med en varning till värden. Om saker försvinner från deras rum bränner de huset och stryper värden i hans egna tarmar. De söker upp stadens finaste badhus och beställer den bästa service de har, inklusive bad i väldoftande örter, rakning, massage och bastu. De betalar rikligt med dricks och skickar en tjänare att köpa nya kläder åt dem. Han får med sig 1.000 sm per person. På kvällen sitter de, nu välklädda och nytvättade, på stadens finaste restaurang. De äter den finaste meny de har och dricker så mycket de orkar. Stupfulla och utskämda blir de utslängda från restaurangen och ramlar vidare till en nattöppen taverna, där de fortsätter att dricka och skryta om sina äventyr. I sina fina kläder och med sitt störande sätt hamnar de snart i slagsmål, och i gryningen vaknar de av rollpersonerna, som inte redan tidigare har funnit sin väg till någon glädjeflicka, i stadsvaktens häkte, och rollpersonernas talesman eskorteras ångerfull bort till värdshuset där han kan hämta tillräckligt med pengar för att köpa dem alla fria. Samma procedur, i endast något mindre skala, upprepas 14 kvällar i följd tills pengarna är slut och de är desperata efter nya äventyr. De har dock köpt splirans ny utrustning — den bästa som går att få för pengar. De är väl kända i såväl stadens finare kretsar som i de undre.

SNABBMETOD FÖR ACTION-ÄVENTYR

En äventyrsgenerator precisionstillverkad av Olle Sahlin

Det har höjts klagomål på Äventyrsspel för att vi inte tillgodoser vissa grupper av läsekretsen. Enligt dessa gör vi alldeles för realistiska äventyr med alldeles för mycket tankeproblem. Vi vill givetvis inte bli beskyllda för att ignorera våra läsare, utan presenterar härmed därför den slutgiltiga äventyrsgeneratoren.

Kursiverad text kan läsas upp direkt för spelarna.

På värdshuset

Ni sitter just nu på ert favoritvärdshus och pimplar vin. Plötsligt kommer (slå 1T8 och avläs tabell 1) in.

TABELL 1

- 1 En fet köpman
- 2 Två feta köpmän
- 3 Byns borgmästare
- 4 Den lokale länsherren
- 5 En utmärglad äventyrare
- 6 Byns härold
- 7 En skum typ
- 8 En patrull från stadsvakten

Uppdraget

Personen släntrar/vacklar/marscherar fram till er och frågar om ni, uppenbarligen driftiga personer, är intresserade av ett uppdrag som troligen kommer att leda till er snara hädanfärd.

Om rollpersonerna svarar nej vänder sig uppdragsgivaren till någon annan, och SL slår igen på tabell 1. Om rollpersonerna visar sig intresserade, slå först 1T4 och slå sedan 1T8 det antalet gånger och avläs tabell 2. Om något uppdrag kommer upp mer än en gång, rör det sig om flera olika jungfrur, drakar, etc.

TABELL 2

- 1 Rädda jungfru
- 2 Ha ihjäl drake
- 3 Plundra tempel
- 4 Plundra trollkarlsboning
- 5 Plundra vätteboning
- 6 Återta skatt
- 7 Återta magiskt föremål
- 8 Återta icke-magiskt föremål

Så snart uppdragsgivaren har presenterat sitt uppdrag lämnar denne över en karta till äventyrarna. Kartan visar värdshuset, målet och vägen dit.

Skaffa utrustning

Detta är valfritt. Om spelarna anser att de har all den utrustning som behövs, kan de ge sig iväg genast.

Färden dit

På väg till den plats som utvisas på kartan händer följande. Slå först 1T8 för resans längd i antal dagar. Slå sedan 1T8 för varje dag och avläs därefter tabell 3.

TABELL 3

- 1 Gruppen överfalls av 2T6 grymma orcher.
- 2 Gruppen överfalls av 1T4 obehagliga troll.
- 3 Gruppen överfalls av 1T6 blandade varelser.
- 4 Gruppen möter en annan äventyrare.
- 5 Gruppen möter två andra äventyrare.
- 6 Gruppen går vilse i 1T4 dagar.
- 7 Gruppen råkar ut för en drake.
- 8 Gruppen tappar kartan.

Sidoäventyr

Varje kväll tar rollpersonerna in på ett värdshus för natten. Innan de går och lägger sig kan de sitta och pimpla vin i skänkrummet. Slå en gång på tabell 1. Om rollpersonerna åtar sig ett nytt uppdrag fortsätter de med tabell 2 och 3, etc.

Ingången

Ni kommer fram till dit ni har varit på väg. Framför er har ni en ingång som blockeras av (slå 1T8):

TABELL 4

- 1 En stenport
- 2 En trädörr
- 3 En järnbeslagen koppardörr
- 4 En svängdörr
- 5 Ingenting, utom en svart öppning
- 6 Nedrasade klippblock
- 7 Ett flimrande kraftfält
- 8 Något av ovanstående men med en handskriven skylt med orden "ute på lunch" uppspikad i ögonhöjd.

Komplexet

Att hitta på ett bra komplex tar ganska lång tid, och då det är troligt att rollpersonerna aldrig

kommer att traska runt på alla de verkligt roliga ställena kan man använda min snabbkomplex-metod nedan.

Slå först 1T8 på tabell 5.

TABELL 5

- 1 Stort rum
- 2 Litet rum
- 3 Tempel med altare
- 4 Korridor
- 5 Korridor
- 6 Korridor
- 7 Trappa upp
- 9 Trappa ner

Slå sedan 1T4 för antal dörrar, 1T8 på tabell 6 för varelser, 1T8 på tabell 7 för skatter, 1T4 på tabell 8 för fällor, samt 1T100 för att eventuellt finna det man kommit hit för. Ett resultat på 42 på det sistnämnda kastet visar att det sökta föremålet/personen finns i rummet.

TABELL 6

- 1 1T8 animerade skelett
- 2 2T6 berusade svartalfer
- 3 1T4 stora giftormar
- 4 En jättespindel
- 5 149.000 små spindlar
- 6 1T4 asociala troll
- 7 En fladdermussvärm
- 8 En annan äventyrargrupp

TABELL 7

- 1 14 kopparmynt
- 2 Några ädelstenar
- 3 En guldtacka
- 4 En gammal sko
- 5 Ett magiskt föremål
- 6 Ett icke-magiskt föremål
- 7 Ett valfritt vapen
- 8 En tre ton tung staty av kattguld

TABELL 8

- 1 Ingen fälla
- 2 Trasig fälla
- 3 Dödlig fälla (konsultera Grymkäfts fällor)
- 4 Komisk fälla (byt ut saltsyran mot något kletigt och illaluktande)

Färden tillbaka

Slå en gång per dag på tabell 3. Glöm inte bort möjligheterna till sidoäventyr på hemfärden.

Fler Sidoäventyr

Varje kväll tar rollpersonerna in på ett värdshus för natten. Innan de går och lägger sig kan de sitta och pimpla vin i skänkrummet. Slå en gång på tabell 1. Om rollpersonerna åtar sig ett nytt uppdrag fortsätter de med tabell 2 och 3, etc.

Tillbaka på värdshuset

Efter väl genomfört uppdrag återkommer ni till ert favoritvärdshus. Er uppdragsgivare tackar er översvallande och betalar den överenskomna belöningen. Efter att ha reparerat er utrustning, vattnat hästarna, läkt era skador samt räknat ut era ep, återgår ni till att pimpla vin i skänkrummet.

Se åter tabell 1.



ÄRANS VÄG, DEL 4 – VAD HÄNDE SEDAN?

Dag Stålhandske

"Hur som helst finns det inga lyckliga slut i historien, bara kriser som kommer och går." — Isaac Asimov

Detta är ett förslag till fortsättning på de händelser som utspelade sig i äventyret Mörkrets hjärta. Det går att använda oavsett om man har spelat hela trilogin eller inte. Det gör dock inga anspråk på att vara en fullständig äventyrssbeskrivning, utan tonvikten är lagd på intrigen och orsakssammanhanget. Du, och då menar jag SL ty bara du bör läsa det här, får utforma detaljerna och anpassa monster, mm, efter hur stark äventyrargruppen är.

Äventyret är gjort för att kunna fungera som introduktionsäventyr till Drakar och Demoner Gigant, men går även att använda till Expert.

I vanlig ordning står det dig helt fritt att ändra i äventyret (eller snarare äventyrsskelettet).

Dakoth är besegrad, hären är skingrad och hans gastar förintade, men allt är inte frid och fröjd för det. Efterverkningarna av Dakoths skräckvälde kommer att förmörka tillvaron i Österlandet för lång tid framöver och vid horisonten tornar nya problem upp. Rollpersonerna kommer snart att få problem som feodalherrar.

Kriget har förhärjat landet och en hungersnöd råder. Situationen är ännu inte akut, men vintern är på väg. Maten är heller inte det enda problemet, kriget har även gjort tiotusentals människor hemlösa och Dakoths forna slavar har ytterligare spätt på flykting-skarorna.

Medan rollpersonerna installerar sig som godsherrar — något som man kan spela eller bara anta, men ge ändå spelarna lite fakta om sina domäner — konfronteras de dock av en mer akut svårighet.

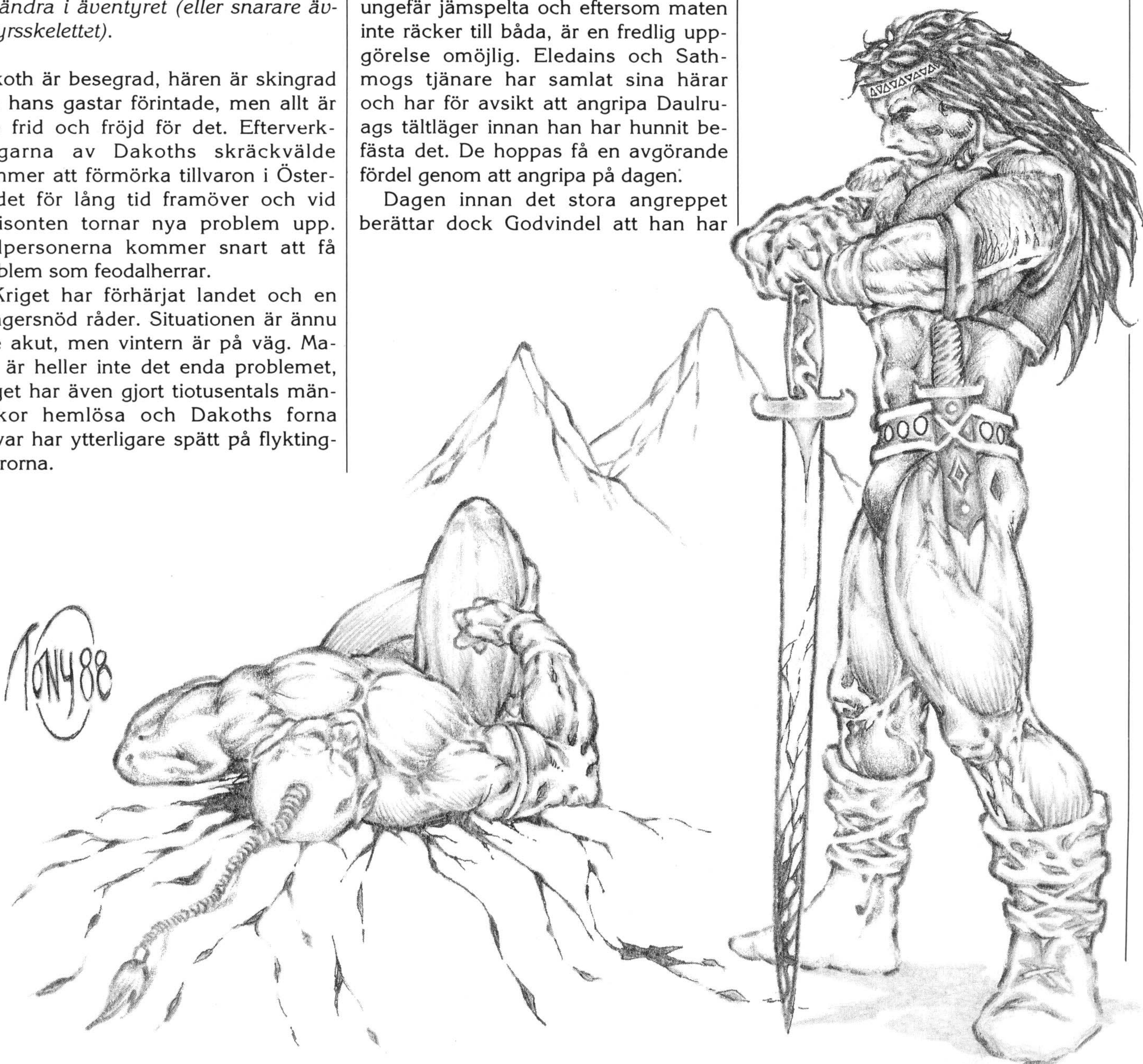
DEMONEN

Tills för bara en vecka sedan (från spelets "nu") var Dakoths orcher och legosoldater skingrade i små band som förhärjade landsbygden i en desperat kamp för att överleva. Sathmogs och Eledains tjänare räknade med att eliminera dem en i taget. Inför detta hot och hotet om massvält har en stark ledare, Dakoths demon Daulruag, lyckats ena de kaotiska resterna av Dakoths härar. Militärt är parterna ungefär jämspelta och eftersom maten inte räcker till båda, är en fredlig uppgörelse omöjlig. Eledains och Sathmogs tjänare har samlat sina härar och har för avsikt att angripa Daulruags tältläger innan han har hunnit befästa det. De hoppas få en avgörande fördel genom att angripa på dagen.

Dagen innan det stora angreppet berättar dock Godvindel att han har

utarbetat en plan: medan parterna förbereder sig för det kommande slaget, skall en kommandostyrka slå till mot Daulruags stabstält och förhoppningsvis ta kål på honom. Därefter angriper hären medan fienden är förvirrad och demoraliserad av förlusten av ledaren. Fienden är så pass heterogen att det krävs en mycket stark ledare för att ena dem. Utan Daulruag blir de betydligt lättare att besegra.

Om rollpersonerna åtar sig uppdraget ritar Godvindel upp en bristfällig skiss (se karta A) över fiendens tältläger och säger att hans besvärjelser och magiska drycker står till deras förfogande. Han har bl a flera OSYNLIGHETs- och TELEPORTERINGs-drycker, men det nämner han bara om rollpersonerna frågar.



Spelarna får själva lägga upp en plan för anfallet. Om de gör sig osynliga och smyger sig in i lägret kan de få svårt att finna varandra (de är ju osynliga även för varandra!), om de vill teleportera sig in måste de först komma obehagligt nära lägret, och slutligen om de vill förklä sig i sina elitgardesuniformer riskerar de att bli igenkända. Bäst vore kanske att kombinera dessa metoder på något sätt.

Dra dig inte för att ta kål på rollpersonerna om de lägger upp en korkad plan (såsom att de glömmer att lägga upp en plan för hur de skall ta sig ut ur lägret), men om rollpersonerna är intelligentare än sina spelare, kan det vara berättigat att hjälpa dem lite.

I stabstältet

DAULRUAG

STY 54	SMI 12	INT 16
STO 54	PSY 36	KP 42
FYS 30		SB 4T6

Naturligt skydd: 12 poäng hud

Viktiga färdigheter: Taktik 16, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 14

Specialförmågor: Osårbarhet (skadas endast av magi och av magiska vapen), Snabbhet (dubbla antalet attacker per SR).

Naturliga vapen	GC	Skada
2 nävar	14	1T6

2 OFFICERARE

Se schablonerna på sidan 53 i Mörkrets hjärta.

4 ELITGARDESMEDLEMMAR

Se schablonerna på sidan 53 i Mörkrets hjärta. Dessa håller vakt utanför.

- Efter 6 SRs strid börjar även andra soldater strömma till.

Om rollpersonerna överlever...

Om och när rollpersonerna återvänder, HELAr Godvindem dem och han insisterar på att de går i spetsen för det följande anfallet (detta räknas som djärvt agerande enligt Drakar och Demoner Gigants regler för fältslag). Dels skulle det höja truppernas stridsmoral om de leddes av Dakoths besegrare (i synnerhet om de även har besegrat Daulruag), och dels är det viktigt att Eledains och Sathmogs tjänare får några hjältegestalter som enar dem.

Här får du tillfälle att använda Fältslagsreglerna från Gigant. Under rådande omständigheter har Daulruags här ett stridsvärde på 363 (338 om Daulruag är död och 369 om han har

dödat Dakoths besegrare). Sathmogs och Eledains förenade styrkors stridsvärde är 352 (358 om Dakoths besegrare deltar i striden, 346 om dessa har stupat). Ledarna för de allierade styrkorna har Taktik FV 20. Daulruag har Taktik FV 16. Om han har stupat förlorar hans här automatiskt alla taktikslag.

Du kan antingen själv hitta på härnarnas exakta sammansättning (mest tungt infanteri på båda sidor) eller dra av förlusterna direkt från stridspoängen (10% förluster innebär att stridsvärdet sjunker med 10%), istället för att

slumpvis välja ut de förlorade manipulationerna.

Om Daulruag överlevde attacken eller om rollpersonerna inte åtog sig uppdraget kommer han att leta efter dem under striden. Han räknar nämligen med att kunna höja sina egna truppers stridsmoral och sänka fiendens genom att personligen döda Dakoths besegrare.

Om du inte har Gigantreglerna kan du anta att slaget helt kommer att avgöras av vem som dödar vem: Daulruag eller rollpersonerna. Den förlorande sidan håller i så fall ut i ungefär en halvtimme och skingras sedan.



MATEN

Om rollpersonerna lyckas blir de återigen hyllade som hjältar. På Godvindels inrådan samlar man in fiendernas vapen och rustningar för att föra dem västerut över havet, där vapen är efterfrågade, för att byta till sig spannmål. Olyckligtvis är piraterna i trakten mycket ökända och lever upp till sitt rykte. Därför samlar Sathmogs och Eledains tjänare sina allra främsta soldater för att följa med och försvara skeppen. Alla förväntar sig att Österlandets stora hjältar — rollpersonerna — också skall följa med.

Fartyget kommer att bli anfallet av tre gånger så många pirater som det finns soldater på handelsfartyget. Elitsoldaternas bättre utrustning och träning kommer att fälla utslaget om rollpersonerna gör bra ifrån sig, t ex om de dödar fyra av de sex piratledarna.

Sjögången kommer inte att vara mer än måttlig under striden — Eledain och Sathmog har inte helt glömt sina folk.

PIRATLEDARE

STY 16	SMI 16	INT 14
STO 12	PSY 12	KP 13
FYS 14	KAR 16	

Färdigheter: 2 Närstridsvapen 18 (ibland tunga vapen), Sköld eller Parerdolk 18 (gäller inte om piraten använder treudd), 1 Avståndsvapen 18, Sjökunnighet 18, Simma B4, Taktik 10.

Rustning: 2 poäng läder över hela kroppen och ibland en romersk hjälm.

TYPISK PIRAT

STY 11	SMI 15	INT 9
STO 10	KAR 8	KP 11
FYS 12	PSY 10	

Färdigheter: 1 Lätt närstridsvapen 12 (i regel kortsvärd, handyxa eller treudd), Parerdolk 10 (gäller ej om piraten använder treudd), Liten båge eller Kastspjut 12, Sjökunnighet 16, Simma B4, Upptäcka fara 8.

Rustning: 2 poäng läder över hela kroppen.

Om Österlandets trupper vinner kommer andra pirater att akta sig, och de kan köpa stora mängder spannmål för vapnen, piraternas skepp och deras vapen, samt den belöning de får av Västerlands handelsskrå för att de har besegrat piraterna.

KÖLLEN

Om spelarna lyckas lösa även det andra problemet verkar det ljusna för Österlandet. Det är ont om mat men ingen direkt svält. Man har fått tränga ihop sig ordentligt men alla har tak över huvudet. Eledains och Sathmogs tjänare har slutat se varandra som dödsfiender (detta beror delvis på att de har tvingats att samarbeta och på att Herz onda inflytande har börjat försvinna), även om de inte är vänner heller. Viktigast är dock att en stark framtidstro har börjat spira bland Österlandets befolkning nu när Dakoth har försvunnit.

Så kommer chocken: ett sändebud från skogsalverna i norr meddelar att alverna inte kommer att tillåta att fler



träd fälls av människorna i deras skogar. Kriget har gått hårt åt skogen och om de tillåter att människorna tar mer hotas återväxten.

Du bör betona — i synnerhet för rollpersoner från något av älvfolken — att det här är en konflikt mellan två olika synsätt. Alverna (som ibland förstår sig på människor lika dåligt som människor förstår sig på alver) har inte förstått att människorna kommer att frysa ihjäl om de inte får ved; alver klarar sig ju utan och de bor ju dessutom längre norrut än människorna.

Även om de förstod skulle det inte göra så stor skillnad; träd lever många gånger längre än människor och eftersom människorna inte har haft vett att hushålla får de skylla sig själva. Skogsalverna utgår hela tiden från att människorna förstår något så självklart som att skogsalverna inte kan tillåta att de tar hur mycket skog som helst; sändebudet kan således inte förstå varför människorna är (eller kanske spelar) så överraskade. För säkerhets skull påpekar han dock att om människorna tar till våld blir det värst för dem själva — alverna är experter på skogsstrid.

Kort därefter blir rollpersonerna kontaktade av Alatària, en dryad som sedan hennes mänskliga make dog hyser en moderlig kärlek till människorasen. Hon känner till människornas problem och kan skänka dem en strimma hopp — i ett alvsamhälle i norr finns en animistakademi där flera trollkarlar kan besvärjelsen SNABB-VÄX. Om rollpersonerna kan finna akademien och övertala magikerna att hjälpa människorna vore problemet ur världen.

Om rollpersonerna frågar Vindjungfrun (från trilogins första del) var akademien finns svarar hon: "I köldens rike, vid barbarernas hav, bor magiker utan like, intill synlögnarens grav." (Eventuellt får du anpassa de geografiska namnen till din egen värld.)

Nu kastas rollpersonerna in i ett vildmarksäventyr på jakt efter akademien. Du får lägga upp en tabell för slumpmässiga möten under deras färd; det är bättre än att bestämma exakt vad de kommer att råka ut för eftersom det lämnar spelrum åt slumpen och spelarnas beslut. Här följer ett förslag till tabell:

SLÅ 1T100 TVÅ GÅNGER PER DYGN

1-10

4T6 uthungrade, desperata orcher (rester av Daulruags härar) angriper rollpersonerna.

11-15

Ett skogsrå försöker locka rollpersonerna vilse (detta möte kan bara ske i en skog).

16-25

Rollpersonerna möter 5T6 silveralver på väg söderut för att hjälpa sina vänner skogsalverna som fruktar att människorna kommer att angripa deras skogar. Silveralverna är mycket miss-tänksamma mot alla människor, men kommer inte att angripa först. Om akademien vet de inget.

26-30

En grizzlybjörnshona dyker upp ur ett buskage och reser sig hotande upp på bakbenen. Rollpersonerna har kommit obehagligt nära hennes ungar.

31-40

3T6 magra och desperata legosoldater (även de rester från Daulruags härar) angriper rollpersonerna.

41-45

5T10 man ur Eledains härar får syn på rollpersonerna. Den lilla truppen är utsänd för att angripa och eliminera kringströvande rester av Daulruags härar. De hälsar rollpersonerna vördnadsfullt.

46-50

2T6 vargmän, som är ute på en jakt-expedition, passerar. De struntar helt i rollpersonerna och slåss, om nödvändigt, enbart i självförsvar.

51-60

Snöfall. Sikten minskar till 12 m i 1T8 timmar.

61-65

Snöstorm. Rollpersonerna måste stan-na i 1T3 timmar.

66-100

Inget särskilt.

Då rollpersonerna når alvsamhället där akademien skulle ligga (vilket tar ca fyra dagar till häst) visar det sig att akademien har flyttat för flera månader sedan. Den ende som vet var den ligger numera är en gråalv vid namn Almindon som har försvunnit på väg söderut. Om rollpersonerna försöker undersöka vilken väg han tog blir de angripna av en grupp troll. Det visar sig sedan att dessa troll har ätit upp Almindon! I trollens näste (som rollpersonerna hittar utan att behöva leta) finner nämligen rollpersonerna Almindons karta med en beskrivning av vägen till akademien tillsammans med enstaka rester av alven. Tyvärr är kartan skadad och anteckningarna var ändå aldrig avsedda att läsas av någon annan än han själv, så de är inte särskilt tydliga. Du kan använda den karta som följer med eller göra en som passar din egen värld bättre.

Spelarna måste finna animistakademin snabbt för ju längre tiden lider kommer människorna att bli allt mer

desperata och till slut utbryter ett regelrätt krig mellan alver och människor. Om spelarna lyckas tyda kartan väl, och snabbt finner akademien kan de förhindra att det blir mer än några enstaka strider.

Givetvis skall du slå för slumpmässiga möten medan rollpersonerna letar efter akademien med hjälp av kartan.

In i finkan

När rollpersonerna kommer nära sitt mål blir de omringade av 60 ryttare. Gör fullständigt klart för spelarna att motstånd är meningslöst, men om de envisas med att anfälla soldaterna så låt dem slåss tills de har vett att ge sig.

Rollpersonerna avvärjas och förs till ett slott. Där blir de kastade i fångelse men innan dess skall du låta dem lägga märke till några konstiga saker i slottet: fanor vajar i en vind som inte finns, soldaterna går alltid i takt och talar ovanligt ofta i korus, folkmassan på borggården verkar underligt homogen, mm. Om spelarna letar kommer de att finna fler konstigheter, men ge dem inte alltför mycket ledtrådar gratis. Rollpersonerna kommer att få



tillbringa en kort stund i fängelset innan de av borgherren döms till döden för spioneri ("rättegången" tar knappt en minut!). Inom en halvtimme (realtid) kommer rollpersonerna att halsuggas.

Låter det förvirrande? Allt har dock sin övernaturliga förklaring — slottet och alla dess invånare är en FATA MORGANA. Rollpersonerna befinner sig nämligen vid Synlögnarens grav. Detta var en illusionist vid namn Djakar som var härskare över det slott rollpersonerna befinner sig i (i själva verket är det en ruin). Då det började gå dåligt för honom förträngde han sina motgångar och använde illusioner för att skyla över felen. Han förlorade alltmer kontakten med verkligheten och hans rike förföll. Slutligen dog han ensam; utsvulten och övergiven till och med av sina trognaste i sitt förfallna slott, men han trodde fullt och fast att han fortfarande var vid sitt hov, mäktigare än någonsin och ständigt uppassad av sina talrika tjänare.

Som följd av detta blev han ett spöke, dömt att upprätthålla sina illusioner och döda alla förbipasserande tills den dag någon talar om för honom att hans illusioner inte är verkliga. Anledningen till "felen" i hans stora illusion är att om en person skall styra en illusion som omfattar hundratals människor är det ofrånkomligt att han glömmar några av de tusentals detaljerna i illusionen.

Rollpersonernas enda chans att överleva är sålunda att uttrycka någon form av tvivel på FATA MORGANAN, exempelvis genom att säga: "det här kan inte vara verkligt", eller genom att avslöja den med MAGISK SYN eller någon annan besvärjelse. Kom ihåg att spelarna bara har en halvtimme på sig — trons makt är stor — de kommer verkligen att dö vid avrättningen. Om några rollpersoner "dödades" när de greps är de visserligen bara medvetlösas, men eftersom de lämnas kvar i snön kommer de att frysa ihjäl inom en timme.

Synad bluff

Om spelarna lyckas avslöja illusionen försvinner den och Djakar visar sig för dem. Rollpersonerna känner igen honom som den man som dömd dem till döden, men är nu i spökskepnad. Han tackar dem, berättar vad som har hänt honom och ber dem sprida historien vidare så att andra kan ta varning av hans öde.

Kort därefter kommer några alver från animistakademin. De har till sin stora förvåning sett att det farliga och mystiska slottet som de kom hit för att studera — på säkert avstånd — har förvandlats till en ruin. Det är av detta

skäl som akademien har flyttat. Då rollpersonerna berättar om vad som har hänt och om sitt problem, går alverna med på att hjälpa dem som tack för att rollpersonerna har löst slottets gåta åt dem.

Om spelarna inte har tagit alltför lång tid på sig, kommer de att kunna få alverna och människorna att sluta fred nu när krigsorsaken är avlägsnad. Det kommer dock att råda en ömsesidig misstänksamhet mellan människor och alver för en god tid fram över.

tiker med delvis motsträviga läror. Eftersom rollpersonerna respekteras av båda grupperna är de nog de enda som kan medla mellan de båda.

Efter vintern kommer immigranter från andra länder att försöka slå sig ner i det ouppodlade Österlandet nu när Dakoth är borta. Trots att jorden mycket väl räcker åt alla, kommer detta förmodligen att väcka harm hos många.

"Vi har byggt upp en framtid åt oss och våra barn här. Vi kommer inte att



KOMMANDE PROBLEM

Därmed är det tredje problemet förhoppningsvis avklarat, men allt är inte frid och fröjd för det; nu när ingen yttre fiende förenar Eledains och Sathmogs tjänare är risken stor att de råkar i luven på varandra igen. De är ju trots allt i det närmaste religiösa fana-

tillåta att några främlingar försöker roffa åt sig en bit av kakan!" är ett tyvärr alltför bekant sätt att tänka.

Dessutom har immigranterna delvis en annan religion, vilket kommer att väcka harm i Eledains och Sathmogs teokratiska riken. Hur alverna reagerar på att det orörda Österlandet exploateras är en annan sak.

Spelarna kommer att få ta itu med många problem, men dessa överlåter jag åt dig.

Godvindels skiss

- 1 Elitsoldaternas tältrader
- 2 Inhägnad för riddjuren
- 3 15 m högt utsiktstorn av trä
- 4 De högre officerarnas tält
- 5 Större byggnad, förmodligen ett förråd
- 6 Välbevakat tält, troligen stabstält
- 7 Kavalleristernas tärtläger
- 8 Manskapets tältrader (människor)
- 9 Samlingsplats
- 10 Manskapets tältrader (orcher)

- 11 Sex m höga vakttorn
- 12 Färdiga pallisader
- 13 Halvfärdig pallisad

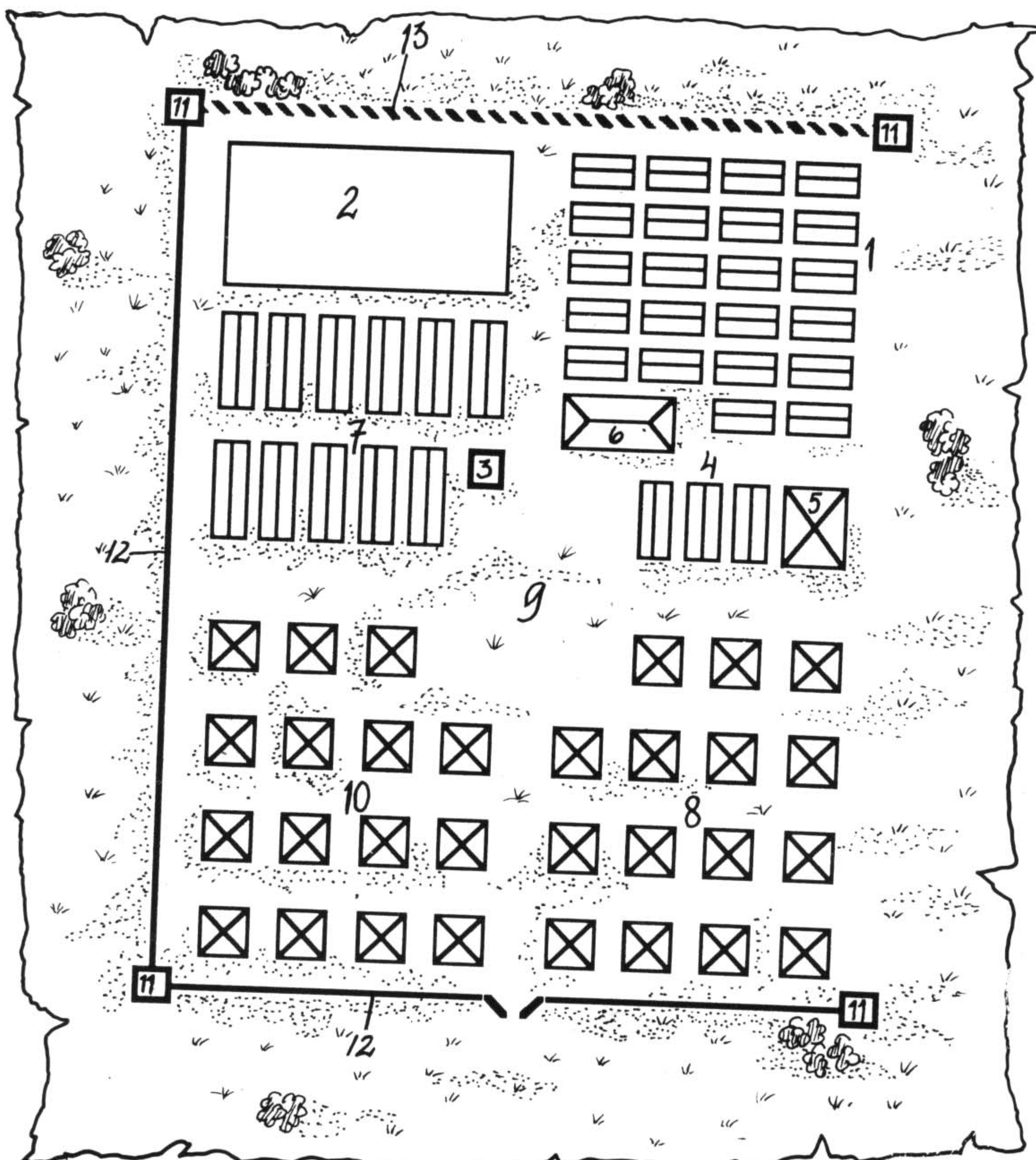
Godvindel har fel på en punkt. Det han tror är stabstältet är i själva verket matförrådet (det är därför det är så välbevakat). Daulruags stabstält är det mittersta av de högre befälens tält (4).

Almindons karta

Det skall stå: "Följ floden. Ej fartyg [dvs det går inte att använda större

vattenfarkoster på floden] Undvik nomaderna. Skolan ligger precis mitt emellan Långskogen och floden. Dock lite närmare skogen. Besynnerliga fenomen observerade öster om skolan. Synlögnarens grav. Undvik dessa."

Akademien ligger mellan västra delen av floddeltat och Långskogens norra ände. Rollpersonerna befinner sig två mil söder om Långskogen när de hittar kartan.



Rollspela med Mithril miniatyrer

Bitumeserien – häftigare figurer får du leta efter! Superdetaljerade och med en formgivning i toppklass. Välj bland ett 20-tal olika figurer som passar alla framtidsrollspel.



JULERBJUDANDE

**Bilbo
Draken Smaug
Skatten**

Figurset i 12 delar i elegant
presentförpackning

~~ca 149:–~~ **99:–**



Mithril Miniatures – Sagan om Ringen-serien från Prince August. Rollspelsfigurerna som överträffar det mesta när det gäller design, detaljer och sortiment. Se hela serien i din butik.



Helgjutna figurer i massupplaga. Gjut dina arméer själv i gjutformar från Prince August. Komplettera med enstaka färdiga figurer. Enkelt, roligt och billigt.



Humbrol Fantasy – det självklara valet för figurmålning. Vattenbaserad, lätt att använda, tålig och rollspelsanpassad. Välj mellan 54 olika matta, halvmatta och blanka nyanser. Självfallet använder du Prince August Superstar eller Masterstar – kvalitetspenslarna med nylon- eller mårdhårsborst. Perfekta till detaljmålning.

Prince August och Humbrol hittar du i alla välsorterade leksaksaffärer och spelbutiker. Marknadsföres av AB JAN EDMAN, Box 100, 610 70 Vagnhärad.

SINKADUS

tar en titt på

Av Henrik Strandberg

Rolemaster gavs ut av Iron Crown Enterprises första gången 1982 och har där- efter kommit ut i två andra upplagor, den senaste i en box. Spelet bestod ursprungligen av fyra regelböcker, *Character Law*, *Campaign Law*, *Arms & Claw Law* och *Spell Law*. I den senaste upplagan har de två förstnämnda böckerna slagits ihop till en. Dessutom finns numera två kompletterande böcker, *Rolemaster Companion*, som innehåller expansionsregler, och *Creatures & Treasures*, som innehåller beskrivningar av varelser och magiska saker.

1984 kom en enklare version av spelet, anpassat till rollspelande i den värld som J. R. R. Tolkien beskriver i sina böcker,

Midgård, och spelet fick heta *Middle-Earth Role Playing*, (förkortas MERP). Man skalade bort en mängd av de tabeller och regler som inte användes alltför ofta, förenklade systemet för framslagning av rollpersoner och generaliserade vapenklasserna. Det spelet översattes 1986 av Äventyrsspel som *Sagan om Ringen-Rollspelet* (SRR).

Rolemaster är ett mycket realistiskt rollspel som är anpassat till en traditionell fantasy-värld. Mängder av tabeller simulerar i stort sett allt som kan hända under en normal kampanj. Själv tycker jag att tabellerna är bra och lättöverskådliga, men somliga klagar på att de är alldeles för många. Som exempel kan nämnas att varje vapen (det finns 30 stycken) har en egen kombinerad träff- och skadetabell som tar upp en hel A4-sida...

Rolemaster är också ett ytterst magi-baserat rollspel. Som exempel på detta kan nämnas att 18 av de 22 yrken som rollpersonerna kan välja är olika slags magiker-yrken. Några exempel på dessa är alkemist, illusio-

nist, helare, siare, astrolog och andebesvärjare. *Spell Law*, som innehåller alla besvärjelser och magiregler, omfattar mer än 2.000 besvärjelser i 18 st skolor. Skolorna är uppdelade på tre magiska riken; *Essence*, som drar sin kraft från jorden; *Channeling*, som drar sin kraft från gudarna; och *Mentalism*, där magikern omvandlar jordens kraft i sitt eget sinne.

Stridssystemet är trots, eller kanske på grund av, alla tabeller ganska enkelt. Alla rollpersoner har en OB (*Offensive Bonus*) som sträcker sig från ungefär 15 till 150. Till denna läggs 1T100, och därefter kollar man i stridstabellen för det använda vapnet och jämför med motståndarens rustning. Resultatet visar dels hur många skadepoäng motståndaren har tagit, och dels om han har tagit någon kritisk skada. Om han har gjort det slår man en till T100, utan modifieringar, och kollar i en ny tabell, där man får fram en mer detaljerad beskrivning av vad som hände, ofta med en liten lakonisk kommentar. I värsta fall kan det vara t.ex. "Slag mot

motståndarens huvud förstör hjärnan och gör livet svårt för den stackars saten. Fienden faller ihop i en hög och drar sin sista suck — omedelbart".

Om man fumlar finns det roliga tabeller för sådant också: "Dåligt omdöme. Du avlossar din pil och förlorar ett öra."

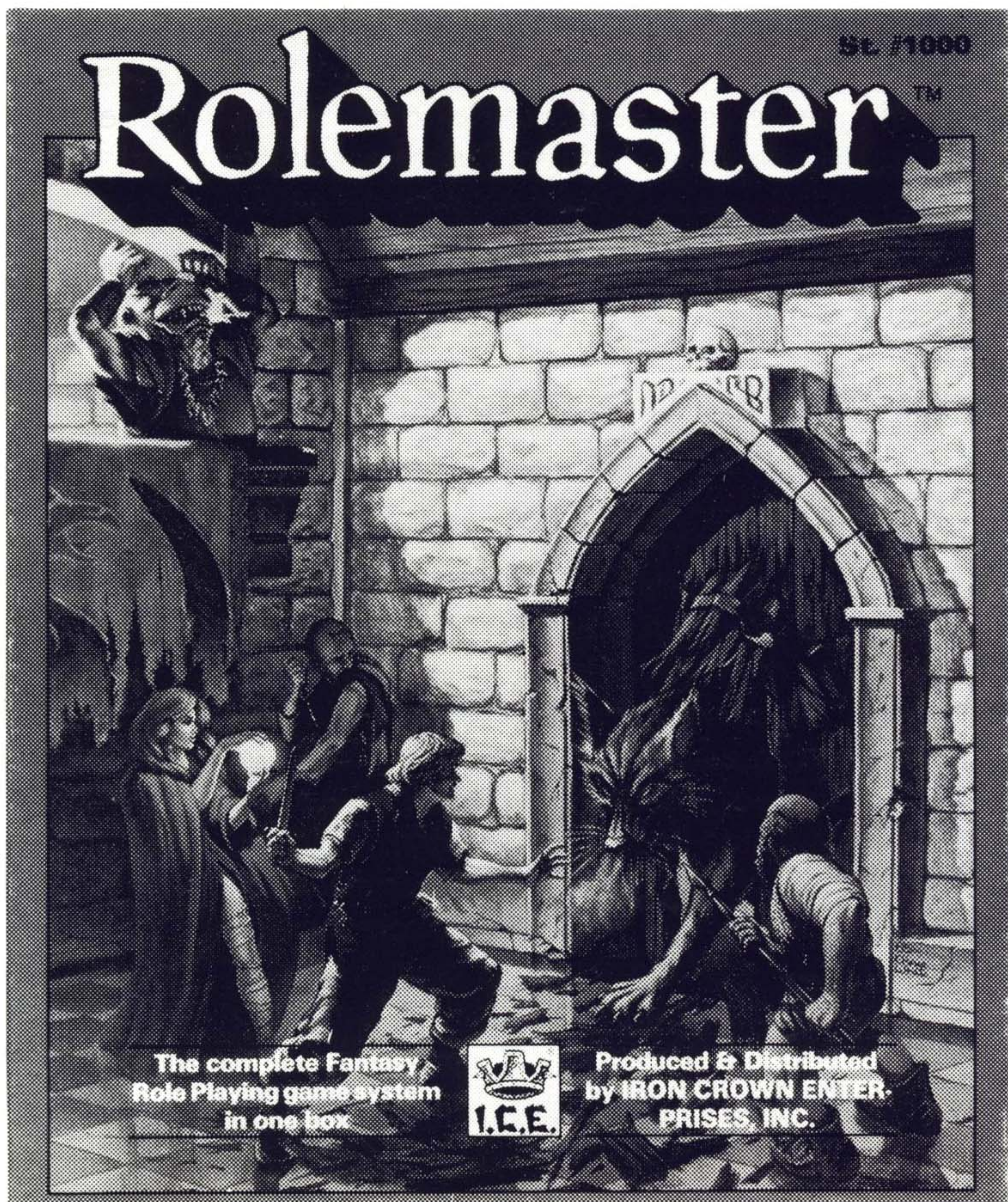
Grundegenskaperna är tio stycken och på några av dem är det svårt att ge någon riktigt bra definition. De ligger på en skala mellan 1 och 100, där 100 är bäst och 1 är uruselt. Fem utav grundegenskaperna bestämmer hur många utvecklingspoäng man får varje gång man går upp en rang. De andra fem ger bara bonus på färdighetsvärdena. I själva spelet är det dock ytterst sällan som grundegenskapsvärdena används direkt. Istället använ-

der man en *bonus* som värdet ger.

För att avgöra när en rollperson har blivit bättre använder man sig av s.k. *experience points* — erfarenhetspoäng, förkortat XP. XP får man för i princip allt man gör; dödar monster, hittar skatter, löser gåtor, reser eller gör andra svåra saker. När man har fått ett visst antal XP så går rollpersonen upp en *level* (rang). Han får då köpa fler färdighetsvärden och han kan höja sina grundegenskaper.

Systemet för framslagning av rollpersoner kan vara svårt och komplicerat för oerfarna rollspelare, men har man väl lärt sig det är det oftast inga problem. Beroende på hur höga ens grundegenskaper är, får man ett antal *development points* — utvecklingspoäng. För dessa 'köper' man sedan *skill ranks*, färdighetsvärden. Färdigheterna kostar olika mycket beroende på vilket yrke man har och hur många *skill ranks* man köper. För en krigare är det mycket dyrt att lära sig magi; för en magiker är det dyrt att lära sig slåss.

Reglerna är således ganska komp-



licerade, och det gäller att man håller reda på alla modifikationer. Språket är ganska svårt, främst beroende på alla speciella rollspelstermer. Har man spelat något annat engelskt rollspel tidigare känner man dock igen mycket.

Regelhäftet, *Character Law*, är välstrukturerat med tydliga paragrafängivelser vid varje stycke, men det kan ändå vara svårt att hitta exakt vad man söker efter. Oftast behövs det dock inte, eftersom tabellerna innehåller det mesta av informationen.

Campaign Law innehåller fakta och tips för den som skall konstruera sin egen fantasy-värld. Även här dominerar tabeller, och mycket av det som sägs är ganska självklart.

I den senaste upplagan har dessutom en ny sektion tillkommit, där en del kryptiska inslag i reglerna förklaras närmare, t. ex. skador, handel, förflyttning och utmattning. Mycket omfattande och användbara ört- och utrustningslistor ingår också.

Modulerna till *Rolemaster* består av två serier, *Lothemaster* och *Midgårdsmodulerna*. *Lothemaster* är ett ganska uselt försök till kampanjmoduler i en fantasy-värld, och de förtjänar ingen närmare kommentar. Mid-

gårdsmodulerna är istället de som främst förknippas med *Rolemaster*. Det har nu blivit närmare trettio stycken kampanj- och äventyrsmoduler som utspelar sig i Tolkiens Midgård. Kampanjmodulerna varierar mycket i kvalitet, och de beskriver ett visst område i Midgård mycket noggrant, samt ger en del ramar för äventyr. Äventyrsmodulerna finns i två varianter, s.k. *Ready-to-Run* och vanliga *Adventure Modules*. De senare är de klart bästa. De flesta modulerna är slarvigt skrivna, och man kan finna fel som ibland är helt hårresande. I *Tharbad*-modulen levde t. ex. alligatorer och älgar sida vid sida. Modulerna ger dock kartor och bakgrundsmaterial som är mycket användbara för rollspel i Midgård. Sedan kan man fråga sig om *Rolemaster*, med sina 2.000 besvärjelser och 18 magikeryrken, är rätt rollspelssystem för just den världen...

Senare tiders moduler lider dessutom av fula illustrationer och dålig lay-out, medan omslagen av Angus McBride är mycket snygga.

Ett syster-spel till *Rolemaster* är *Spacemaster*, som är ett science fiction-spel à la *Traveller*. Spelsystemet är detsamma, men *Arms & Claw Law* har gjorts om till *Tech Law*, och *Cam-*

paign Law har gjorts om till *Future Law*. Spelet har inte gjort särskilt mycket väsen av sig, kanske främst beroende på att det inte har kommit så många moduler.

Sammanfattningen av *Rolemaster* måste bli att det är ett mycket realistiskt rollspel som genom sina många tabeller är överskådligt och välstrukturerat. Det blir dock mycket bläddrande... Stridssystemet med sina humoristiska, men ibland ganska grymma, kritiska skadetabeller är ett plus, men systemet för att slå fram och utveckla rollpersoner är kanske onödigt tillkrånglat. Reglerna för förflyttning i rustning är så krångliga att jag aldrig ens försökt sätta mig in i dem. För de spelare som gillar att vara magiker rekommenderas *Spell Law* varmt, eftersom den med vissa modifikationer kan användas till nästan vilket annat rollspel som helst.

Som en parentes kan nämnas att tabellmakarna inte alltid förutsett de yttersta konsekvenserna av sitt verk. En vildkatt kan t. ex. med lite tur orsa-ka följande skada på en man klädd i ringbrynja:

"Motståndarens mage slits upp, och han dör omedelbart. 25% chans att ditt vapen sitter fast i motståndaren under nästa stridsrunda."



|| ||
VISSA SAKER ÄR VÄRT
|| ||
ATT KÄMPA FÖR!

Prenumerationspris för 6 nummer i Sverige: 145:-. Betala till postgiro 164 26-9 Äventyrsspel. OBS! Glöm inte att skriva namn och adress på inbetalningskortet.

PRENUMERERA PÅ
SINKADUS



STJÄRNORNAS KRIG

**WEST
END
GAMES**

**Ä
VENTYRSSPEL**

ROLLSPELET

En gång för länge sedan, i en galax långt borta stred djärva frihetskämpar mot ett ondskefullt Imperium. Spänning, hjältedåd och osannolika äventyr var en del av vardagen.

Du kan bli en av dem — en av folkets hjältar och Imperiets fiender. I *Stjärnornas krig* — rollspelet färdas du genom tid och rum och tar del i det största äventyret någonsin.